Settembre 2001 Numero 6

Redazione ITALIA

EGM
Electronic Gaming Monthly Italia
Pubblicazione mensile anno I
Numero 6 Settembre 2001
Autorizzazione Tribunale di Perugia
n. 7/2001 del 2 Febbraio 2001

Pubblicazione a cura di:
Near - New Media Agency
Fr. Quarto Inf. 6 - Asti

Direttore Responsabile:
Alessandra Salimbene

Coordinamento:
Simona Gligora

Caporedattore:
Lorenzo Monticone

Segretaria di redazione:
Patrizia Civitate

Impaginazione e grafica:
Filippo Staniscia

Copertine:
Claudia Tuirán Alomía

Traduzioni:
Near Snc - Asti

Redattori:
Luca Agoglia
Davide Bologna
Luca Carbone
Davide Cavagnero
Andrea Corbella
Edoardo Dezani
Maurizio Labate
Nicolò Li Causi
Davide Moretto
Luca Ruella
Roberto Tanzi

Redazione Star Comics:
Maria Grazia Acacia,
Marida Brunori

Fotocomposizione:
Tipografia Piano - Asti

EGM Italia è edito da Edizioni Star Comics S.r.l.

Stampa:
Industrie Poligrafiche Friulane
Cittá di Castello (PG)

Distributore per le edicole:
CDM S.r.l.
V.le Borghi 172, 00144 Roma

Redazione USA

Direttore:
John Davidson

Direttore Esecutivo:
Mark MacDonalds

Capo Redattore:
Dean Hager

Redazione:
Crispin Boyer, Greg Sewart, Sam Kennedy, Jonathan Dudlak, Terry Minnich, James Mielke, Ryan Lockhard, Ethan Einhorn, Dan Leahy, Joe Rybicki, Jeremy Scot, Shawn Smith, Gary Steinman, Axel Strohm, Todd Zuniga

Corrispondente dal Giappone:
Yutaka Ohbuchi

Per la vostra pubblicità su EGM Italia rivolgersi a:
Near S.n.c.
Fr. Quarto Inf. 6 - 14100 Asti
Tel. 0141 279020
Fax 02 700427906
E-mail egm_adv@egm-italia.it
Web www.egm-italia.it/adv

Copyright

di Alessandra Salimbene ⟶ alessandra@near.it

Arrivederci...

Tornati dalle vacanze?

Noi si... e in anticipo, per produrre questo esplosivo numero settembrino di EGM. Anche il pacchetto che vi portiamo in edicola questo mese è degno della vostra attenzione: la quantità di contenuti e di materiale speciale che siamo riusciti a infilare nelle nostre consuete 128 pagine è notevolissimo. I due speciali promessi, Pc contro Console e Pirateria. Un'intervista esclusivissima a Angelina Jolie. Due polposi articoli sui film più videogamici del momento. La mega recensione di GT3. Un articolo ante litteram sui giochi wireless in tutto il mondo. Dimenticavo... tutto su Final Fantasy X e un'intervista ultra mitica al padre di Metal Gear Solid che vi svela i segreti del secondo capitolo della saga.
Insomma, ci siamo dati da fare anche questa volta... e siamo molto soddisfatti.

Purtroppo, pero', l'argomento di questo mio editoriale dovrà essere un altro: questo è l'ultimo numero di EGM che la Star Comics pubblicherà.
Non sapete con quale tristezza vi comunico la decisione presa dal nostro editore, Giovanni Bovini, di interrompere l'avventura Star nel mondo dei videogiochi.
Al sesto fascicolo, la nostra rivista davvero esprime la sua personalità. Mentre riguardavo le bozze di questo numero, infatti, mi rendevo conto che ora era davvero chiaro che cosa doveva essere la nostra rivista. Ed è qualcosa di veramente bello e nuovo nel campo dei videogiochi. EGM stava piano piano ripensando il modo di fare informazione nel settore. La diffusione di internet, la quantità di riviste specializzate, ha reso inutile un'altra rivista basata sulle recensioni. Noi volevamo fare qualcosa di più, un vero e proprio magazine sul mondo del gaming che si offrisse come catalizzatore di informazioni, pareri, costume, esperienze e mettesse un po' in secondo piano la recensione classica, per cui forse le riviste "monomarca" sono più indicate. Ultimando queste pagine, la prevalenza di servizi e la "scarsità" di recensioni, ci siamo resi conto che questa è la natura di EGM e che questa è la giusta strada da intraprendere.
Purtroppo, pero', il mondo dell'editoria è spietato e, mentre il tempo "naturale" di un prodotto di comunicazione per crescere e trovare la propria esatta collocazione dura diversi mesi, il tempo "manageriale" in cui si richiede il raggiungimento del fatidico punto di pareggio è brevissimo, soprattutto in determinate realtà.
Che dire, quindi? Che la nostra avventura non finisce qui, che il nostro gruppo continuerà a vivere a produrre il materiale che in questi mesi ha ricevuto tanti apprezzamenti. Che questo è solo un arrivederci. Non sappiamo ancora come faremo a farvi arrivare il frutto del nostro lavoro. Sicuramente tramite la rete e, speriamo, ancora in edicola.
Ci stiamo lavorando.
Se, per un attimo, il nostro piccolo sogno, il nostro desiderio di fare qualcosa di nuovo vi ha tenuto compagnia, se, in qualche modo, pensate anche voi che sia ora di parlare di videogiochi su riviste che non siano solo cataloghi ma che siano anche spunti per pensare e condividere delle opinioni, continuate a cercarci, a scriverci, ci potremo fare compagnia. Il vostro supporto ci darà la forza e la voglia di continuare, con questo o con un altro nome.
Per ora vi mando, di cuore, il saluto corale della redazione, italiana e americana, e il mio particolare abbraccio.

Arrivederci.

Alessandra Salimbene

PS: potete contattare la redazione di EGM scrivendo a:
NEAR - New Media Agency
Fr. Quarto Inferiore 6
14100 Asti
ò scrivendo a:
posta@egm-italia.it
Eventuali novità verranno pubblicate sul sito www.egm-italia.it

Settembre 2001 n. 6

Questo mese su EGM-Italia

61

100

54

LEGENDA

- Dreamcast
- Nintendo 64
- PlayStation 2
- PlayStation
- Game Boy Color
- Game Boy Advance
- Xbox

S e t t e m b r e 2 0 0 1 n u m e r o s e i

NEWS SPECIALE SPACEWORLD

In diretta da Spaceworld

La più importante fiera dedicata ai prodotti Nintendo si è da poco conclusa e ha portato un numero incredibile di novità, scuotendo un mercato altrimenti piuttosto in calo. Ancora una volta, la ditta giapponese ha dimostrato di saperla lunga, snocciolando con maestria info sui suoi più attesi franchise, Zelda e Mario su tutti, portando coraggiose innovazioni e facendo ben sperare sul lancio del 14 settembre prossimo. A metà settembre, infatti la grande N ha fissato il lancio della sua console cubica nel paese dagli occhi a mandorla.
Tralasciamo un momento i giochi, per vedere le notizie più eclatanti che un raggiante Shigeru Miyamoto ha fornito, durante la conferenza di apertura dello show. Partiamo dalla parte più dolorosa e, purtroppo, piuttosto abituale in casa Nintendo: i ritardi.
La versione Usa della console non uscirà il 5 Novembre, come precedentemente annunciato, bensì il 18: questo, a detta della casa madre, consentirà di avere 700mila console disponibili invece dell'annunciato mezzo milione, permettendo di rifinire ulteriormente la line up, che riporto in seguito. Ancora: Star Fox Adventures, le cui ultime foto fanno letteralmente spavento, non sarà uno dei giochi di lancio del GameCube negli States come annunciato all'E3, ma vedrà la luce nel corso dei primi mesi del 2002.
Un ritardo inatteso ma ipotizzato, visto lo stadio piuttosto embrionale osservato a Los Angeles; Rare avrebbe dovuto compiere un vero miracolo per riuscire a terminare lo sviluppo in tempo, e ha preferito rimandare. Un vero peccato, ma meglio così, il titolo si prospetta come uno dei migliori in preparazione per la console, terminarlo in tutta fretta, non sarebbe stata di certo una scelta oculata.
Passiamo invece alle buone notizie: Luigi's Mansion e Wave Race vengono dati come completati al 100% e questo fà tirare un sospiro di sollievo, visti i rumor che davano il primo titolo fermo per imprecisati problemi durante lo sviluppo.
Nuovi colori saranno disponibili per la console: oltre al classico viola, nel mese di novembre in Jap saranno presenti due nuove tinte, nero opaco e arancio; i pad inoltre saranno commercializzati in un bel colore viola trasparente, simile a quello del GBA. Durante l'intervista ai vertici Nintendo, sono emerse, inoltre, varie info sull'interconnessione del GBA con il GC e sul supporto delle third party: per il primo, sarà necessario un particolare cavo, commercializzato a dicembre 2001 in Giappone. Non sarà necessario possedere delle cartucce aggiuntive per interfacciare i giochi GameCube con i giochi GBA, visto che i dati di gioco saranno downloadati direttamente dal GameCube. In alcuni titoli, il GBA funzionerà come una perfetta estensione del GameCube, e i personaggi potranno passare dallo schermo dell'una all'altra console come si trattasse di un'estensione. Il primo titolo a sfruttare questa caratteristica sarà Animal Forest, in cui

il giocatore potrà disegnare piante e alberi vari sullo schermo del piccolo 32bit, poi convertiti in texture per il gioco vero e proprio. Più innovativo sembra invece il metodo utilizzato per Kirby's Tiltadn Trouble, dove il giocatore, grazie ai sensori di movimento, potrà usare il GBA come cloche in modo simile ai vari Microsoft Sidewinder per il mercato PC e sfruttare la memoria normalmente extra (quella usata durante il gioco a quattro con una sola cartuccia) per salvare i dati da inviare al GC. Per la questione delle third party: al lancio USA saranno 7-8 i titoli delle terze parti, che saliranno a venti entro fine anno. Quest'inverno saranno commercializzati negli States alcuni giochi pensati appositamente per un pubblico occidentale; il focus è comunque sempre sulla qualità dei giochi, non sulla quantità. Al momento non sono stati fatti altri annunci a proposito di Resident Evil Zero e di Perfect Dark Zero, che speriamo arrivino nell'immediato futuro perché accrescerebbero in modo massiccio il target d'utenza della console. In definitiva, il ratio tra giochi first party e giochi third party sarà inizialmente di 80/20, per passare gradualmente a 60/40, secondo quanto dichiarato da Peter Main, direttore di NoA. Seccamente smentita, ancora una volta, una nuova collaborazione con Square, mentre si vocifera che Enix, e la serie di Dragon Quest, potrebbero tornare in casa Nintendo dopo la parentesi su Psx, ma tutto è rimandato almeno fino al 2002 inoltrato. Interrogata sulla concorrenza, Nintendo ha dichiarato che non si preoccupa di Microsoft, specie per quel che riguarda il mercato interno giapponese: il rinvio del lancio di Xbox a Marzo 2002 non fà altro che aiutare N nelle previsioni, soprattutto per l'ancora scarso supporto delle software house giapponesi. Sony e Ps2 non sono viste di buon occhio, soprattutto visti i pochi titoli, realmente validi, disponibili, e il fatto che oramai abbia quasi due anni sulle spalle (un'eternità in campo tecnologico, specie in Giappone, dove la tecnologia invecchia ogni sei mesi e i consumatori seguono maggiormente il mercato). Presentato, inoltre, in veste definitiva, la versione Panasonic / Matsushita del lettore DVD compatibile con le caratteristiche del GC. Spendiamo le ultime parole per sottolineare l'attivismo di Shigeru Miyamoto: lo zampino messo nei vari titoli in sviluppo, lo stravolgimento subito da Zelda e le ultime news sui vari titoli in arrivo.

Mario Sunshine

Presentato sotto forma di video non giocabile, il gioco è stato definito dallo stesso Maestro, come seguito ideale di Mario64, tant'è che Koizumi, il responsabile delle animazioni di Mario 64 e Zelda 64, è al lavoro al suo fianco. La meccanica di gioco dovrebbe essere in parte quella, e in parte attingere da uno speciale marchingegno posto sulle spalle dell'idraulico. Ultimo riferimento al titolo, scelto in funzione dell'uscita, prevista nei negozi per l'estate 2002, in modo da non oscurare i nuovi dell'anno, Luigi's Mansion su tutti.

Doshin the Giant

Seguito/remake di un vecchio gioco per la sfortunata periferica 64DD, il gioco consiste in una specie di Balck & White, in cui il giocatore, alla guida dell'omone, dovrà aiutare gli abitanti dell'isola a crescere nella vita di tutti i giorni, modificando il terreno e i luoghi e proteggendoli dai nemici.

Legend of Zelda

La vera sorpresa dello show: dopo le due demo praticamente identiche dello scorso SpaceWorld e dell'E3, l'impatto con le nuove foto è stato uno shock: un Link bambino, animato tramite la tecnica dello cell shading e dal look molto più cartoonesco. Intervistato a proposito, Miyamoto ha confessato di non apprezzare il vecchio Link, troppo maturo e adulto, che stava perdendo quello che era l'aspetto fiabesco delle precedenti versioni a 8 e 16bit. Ecco quindi la rivoluzione, sicuramente coraggiosa e che ha già avuto un buon effetto; in movimento, il gioco "rende" meglio che nelle prese statiche delle foto ed è per questo che Shigeru ha pregato di non fotografare. Noi comunque abbiamo recuperato uno scatto, giusto per darvi un'idea del risultato parziale.

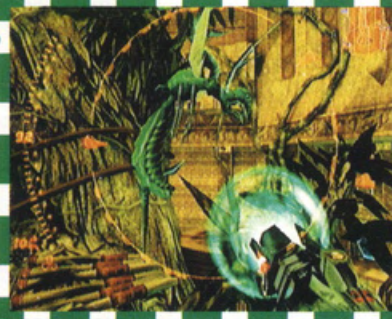
StarFox Adventures: Dinosaur Planet

Come già detto, il gioco ricalcherà in parte la struttura di Zelda64, con un'interfaccia di gioco simile e il medesimo sistema di lock on, oramai copiato ovunque; graficamente il gioco fa veramente paura, forse il migliore insieme a Rogue Squadron II, aspettiamo fiduciosi...

Luigi's Mansion/ Wave Race: Bue Storm

Niente di nuovo sotto il sole, solo qualche bella immagine tratta dalle versioni complete.

Metroid Prime

L'ultimo titolo in sviluppo presso i RetroStuodio americani, è stato presentato sotto forma di video, ma lascia veramente ben sperare; il gioco, lo ricordo, è uno first person shooter, sulla scia di Perfect Dark, ma, nella versione finale, dovrebbe contenere una visuale in terza persona.
Il Maestro, che tiene sott'occhio lo sviluppo (una volta al mese, visitando lo studio e, telefonicamente, ogni settimana), è finalmente soddisfatto del lavoro dei ragazzi, messi un po' sotto pressione dopo i recenti licenziamenti.

NEWS SPECIALE SPACEWORLD

Sonic Adventure 2

La software house da sempre rivale di Nintendo ha presentato in anteprima alla fiera le prime immagini di Sonic Adventure 2 per GC: come potete vedere, appaiono ancora piuttosto incomplete e non permettono di capire se il titolo si tratterà di una semplice conversione o avrà qualche implementazione e nuove features. Sembra piuttosto che siano state mostrate giusto per dare un segno della realtà del progetto, un mese fa ancora impensabile.

Virtua Striker 3

Disponibile da poco in formato coin op, il gioco di Amusement Vision ha in parte deluso le aspettative: tralasciando quello che è il gameplay, tipico della serie e quindi piuttosto arcade, graficamente il gioco perde un po' i colpi, rallentando quando lo schermo diventa piuttosto affollato.
Il tutto lascia un pò con l'amaro in bocca, se confrontato dell'ottimo dettaglio visivo e della (ipotetica) potenza della scheda Naomi2 su cui è sviluppato il gioco. Speriamo quindi in un restyling concreto nella conversione su GC, altrimenti ci ritroveremo tra le mani un prodotto buono, ma sicuramente inferiore alle aspettative...

Super Monkey Ball

Niente di nuovo sotto il sole per questo titolo: qualche foto inedita, la conferma della presenza al lancio Giapponese e Americano della console, un centinaio di livelli disponibili e il rumor di un possibile seguito già in preparazione.

Sonic Team in generale

Yuji Naka, leader del più famoso team interno a Sega, si è dimostrato soddisfatto delle performance del GC, dimostratosi potente e facile da programmare, in modo simile al Dreamcast. Ha inoltre confermato l'arrivo di Phantasy Star OnLine V.2 per Marzo 2002 e della relativa rete per il gioco online Nintendo.

SSX Tricky

Già annunciato in precedenza, il remake del primo titolo decoroso per Ps2 è in dirittura d'arrivo su GC e Xbox verso la fine dell'anno; notevoli i cambiamenti apportati al gameplay del gioco, in modo da renderlo più adrenalinico e molto più tecnico della precedente versione; si affievolisce quindi la sfida sulla velocità pura, in favore di una maggiore presenza di trick e acrobazie varie.

Fifa 2002

La software house canadese a sorpresa a mostrato le prime immagini di Fifa 2002: dopo i pareri positivi espressi sul GC nei giorni precedenti alla fiera, EA ha fatto la gioia di molti italiani, e non solo, presentando un'alternativa al gioco Sega.
Adesso all'appello manca solo più Konami...

Mickey Mouse per Game Cube

Con la grande assenza dell'ultimo episodio della serie di Resident Evil, l'unica novità in casa CapCom è stato il gioco di Topolino: mostrato all'E3 in forma piuttosto breve, qui allo SpaceWorld sono state rilasciate nuove info e qualche immagine inedita. Il gioco sarà principalmente un platform 3D sull'ombra di Mario64, e vedrà il giocatore girovagare per la casa in modo simile a Luigi's Mansion; rivolto ad un'utenza piuttosto giovane, conterrà vari segreti e rebus da risolvere.

Il gioco è prodotto da CapCom, ma probabilmente raggiungerà i negozi sotto l'etichetta Nintendo.
Che sia venuta la moda dei giochi ambientati in casa?

Bomberman

Prime immagini per Bomberman in arrivo su GC: del gioco non si sa ancora nulla, tranne che utilizzerà, in parte, l'ormai abituale tecnica dello cell shading e manterrà i tipici bonus della serie (fiammelle, bombe a distanza...)

Solu calibur 2/Ridge Racer 6

News bomba dalla SH: per quel che riguarda Soul Calibur 2, dopo avere ufficializzato la realizzazione di una versione per GameCube, è stata annunciato il suo impegno multipiattaforma.
Quindi avremo una versione di SC2 per tutte e tre le console della nuova generazione, insieme a Ridge Racer 6, annunciato a sorpresa anche per Xbox insieme a Dead To Rights.

Rune

Primo di due giochi di ruolo annunciati per From (che rilascerà quest'anno 6 titoli, 2 per ogni console in base al diverso target ipotizzato per ognuna), è sostanzialmente un RPG, la trama si basa su delle speciali carte dai poteri magici che aiuteranno l'eroina di turno a salvare il mondo. Il secondo titolo invece si chiamerà Gold-Star Mountain, sarà un classico action RPG simile al primo ma con una filosofia più simile ai vari Pokemon: il giocatore sarà nei panni di un giovane ragazzo armato di una particolare pistola in grado di soggiogare e far combattere svariati mostri.

Line up americana

18 novembre 2001
Luigi's Mansion
Wave Race: Blue Storm
19 novembre 2001
Pikmin
3 dicembre 2001
Eternal Darkness
Super Smash Bros. Melee
Gennaio 2002
NBA Courtside 2002
Primo quarto 2002
StarFox Adventures: Dinosaur Planet
Animal Forest Plus
Estate 2002
Mario Sunshine (titolo provvisorio)
Natale 2002
Legend of Zelda (titolo provvisorio)

NEWS SPECIALE SPACEWORLD

Spazio Game Boy Advance

Messo un pò in ombra dal fratello maggiore, il GBA si è ritagliato un suo spazio all'interno della fiera, ma la connettività con il GC e i nuovi titoli annunciati, hanno comunque fatto ben sperare sull'avvenire indubbiamente roseo della piccola console.

Ecco quindi una piccola carrellata su alcuni titoli presentati.

House of the Dead 3/SEGA

Nuova versione per il famoso light gun game: viste le ovvie limitazioni dell'hardware a 32bit, si tratterà di un flipper molto particolare, in cui l'obiettivo sarà raccogliere punti colpendo gli zombie (e altri personaggi provenienti dai precedenti episodi) che appariranno sullo schermo. Sicuramente un pò particolare, ma abbiamo buone garanzie dagli sviluppatori: Wow Entertainment, già autori dei precedenti episodi e ora attivi su console Nintendo.

Colums Crown/SEGA

Durante lo SpaceWorld, è venuto a galla che la sussidiaria Sega Wow Entertainment si aggiunge alla lista degli sviluppatori Sega per console Nintendo dopo Amusement Vision e il Sonic Team. Oltre a due titoli per ora segreti, (quindi non si conosce nemmeno la console che li ospiterà) è stato annunciato l'arrivo di questo remake del vecchio Colums che i vecchi utenti del Game Gear hanno potuto provare anni fa. La grafica non è niente di incredibile, ma sfrutta in modo decoroso la palette grafica del GBA e il gioco dovrebbe permettere la sfida a quattro giocatori tramite una sola cartuccia.

Advance Rally /MTO

Previsto in uscita sul mercato giapponese entro dicembre, il gioco presenta una versione perfezionata del motore di Advance GTA con un maggiore dettaglio nei fondali, un numero superiore di elementi nei tracciati e un'inquadratura della telecamera più elevata, che incrementa la distanza visiva. 24 i circuiti presenti collocati in 14 nazioni, mentre lo stile di gioco si rifà al classico rally con gare a tappe e un'unica vettura sul tracciato. Annunciato un modello fisico realistico per le sospensioni e gli urti tra auto e terreno, mentre il numero di veicoli selezionabili, con i marchi originali, ammonta a 24. Da segnalare la presenza della sintesi vocale per il navigatore, che impartirà le segnalazioni di curve e ostacoli a voce, proprio come nei titoli di rally prodotti sulle console più potenti.

Street Fighter 3/Capcom

Altro giro, altro beat'em up, altro capolavoro: Crawfish è riuscita a comprimere l'omonima versione da sala in una cartuccina per GBA; anche qui, guardate e ammirate, oramai mancano un paio di mesi all'uscita e poi potrete sfidare i vostri amici, a fianco del coin op sotto casa...

Guilty Gear X /SAMMY

Il mastodontico beat'em up disponibile per DC e tra poco anche su Ps2, è in arrivo sul GBA. La conversione non deriverà dalla versione ridotta per Wonderswan, ma direttamente da quella a 128bit.

Incredibili le foto, guardate cosa sono riusciti a fare i designer della software house.

a cura di Luca Agoglia e Luca Carbone

Per molti sono due mondi a parte, con pochissimi punti di contatto. Due belle galassie, a modo loro sfavillanti, ma lontane anni luce. Da una parte c'è il PC, e la prima immagine che spinge per entrare nella nostra testa indossa la livrea della serietà. Dall'altra c'è la console, la sua immediatezza ci spalanca il mondo svagato del divertimento. Proviamo a vedere il problema con un occhio diverso, più vergine e ingenuo. Non è questione di guerra, ma di geografia. Il PC è un arcipelago (e Internet ne è un'isola maggiore), mentre la console è un atollo paradisiaco, in cui il tempo, a furia di correre senza meta, sembra essere sospeso. Sono isole distinte e distanti, ma il mare che le bacia è il medesimo. Siamo noi. Agitiamo le acque chete dell'atollo corallino o ci sdraiamo fedeli sugli scogli dell'isola. Siamo noi a mettere in contatto queste due realtà, perchè c'è chi ci gioca e basta con il PC, come c'è chi, sulle console, ci lavora (anche se conosco pochi...). Il nostro servizio tenta di avvicinare questi due mondi, e prova a fare i conti con pregi e difetti di due presenze costanti nelle nostre case. A margine del confronto, vi riportiamo uno stralcio di forum su questo annoso argomento. Il teatro era il canale #egm e gli attori involontari gli utenti di passaggio.

GRAFICA

Con l'avvento dell'ultima generazione di schede video siamo stati catapultati improvvisamente in una nuova dimensione nel campo della grafica, allontanandoci notevolmente dall'offerta che veniva proposta in passato. Il concetto di grafica 3D e di elaborazione dell'immagine è cambiato quasi radicalmente, soprattutto grazie all'introduzione di nuove complesse tecniche di creazione dei modelli tridimensionali. Oggi l'elemento 'grafica' del PC viene gestito quasi completamente dalla scheda video presente all'interno del sistema. Mentre in passato molte funzioni di calcolo venivano elaborate dalla CPU (il processore principale), attualmente le operazioni più 'pesanti' sono a carico del chip presente sulla scheda video. Effetti come il morphing, le texture 3D, l'Enviromental Mapped Bump Mapping (tanto per fare un breve elenco) sono improponibili per le attuali console. Il vero punto a favore del PC è da indicare nell'uso di librerie grafiche che creano una base di lavoro concreta per i programmatori. L'OpenGL, le DirectX e il defunto Glide, sono modelli che hanno imposto il loro standard e hanno semplificato la vita ai team di sviluppo dei videogiochi (tutto questo nonostante la presenza di molteplici configurazioni diffuse in ogni angolo del globo). L'evoluzione dei chip grafici è in continua crescita e questo permetterà di raggiungere una qualità grafica sensazionale. Tutti attendono con impazienza Unreal 2 ma per avere un assaggio delle potenzialità delle nuove tecniche utilizzate dai programmatori potete osservare le immagini dello spettacolare Max Paine. Le texture 3D, saranno usate per visualizzare diversi strati di un oggetto. Ad esempio: un proiettile che colpisce un muro può garantire un effetto ottico riscontrabile in una stratificazione muro/intonaco/mattone. Una sensazione ottica simile permette di ricreare l'effetto di una ferita su un corpo umano in maniera molto realistica. Le texture 3D sono una tecnica sulla quale punta il grande John Carmack, padre di Quake, per lo sviluppo dei futuri giochi in soggettiva.

8

PC

VERSUS

CONSOLE

7

Si tratta di un discorso molto complesso. Ci sono troppe divergenze tra PC e Console. Innanzitutto dobbiamo considerare che, mentre un Personal Computer si avvale di un monitor ad alta risoluzione capace di visualizzare grafica 3D con una resa di 1600x1200 pixel, quando si gioca con una console dobbiamo accontentarci del televisore di casa. Da un lato questo permette di apprezzare i giochi anche su schermi enormi, ma la definizione non potrà mai essere quella espressa da un monitor per PC.
Secondo Phil Harrison, presidente di SONY Europa, il primato tecnico del PC è destinato a terminare con l'avvento delle televisioni ad alta definizione (HDTV) che garantiranno anche una connessione alla rete. Purtroppo si tratta di una affermazione molto interessante per quanto concerne il mercato americano, ma in Europa siamo ancora in netto ritardo e i nuovi standard hanno sempre fatto molta fatica ad affermarsi nel vecchio continente. Il problema delle console è da indicare nella mancanza di un vero e proprio standard a cui fare riferimento al momento della programmazione di un videogioco. Programmare elementi 3D per un PC è molto complesso, ma almeno esistono librerie di riferimento come le Direct X o l'OpenGL. Non è certo un segreto che i programmatori preferiscano lavorare allo sviluppo di giochi per PC. Proprio per questo motivo Microsoft ha cercato di sfruttare molti standard già conosciuti dai team che sviluppano giochi per PC con l'obiettivo di fare affermare subito la sua console Xbox. Anche se Sony lo nega, nei primi tempi in cui si lavorava sui giochi destinati alla PS2, sono state riscontrate innumerevoli difficoltà...

Il primo gioco che ha iniziato a sfruttare le potenzialità della PlayStation 2 è GT3. GT3 ci ha permesso di provare sensazioni grafiche assolutamente senza precedenti per quanto concerne una simulazione di guida. Il confronto coi 'vecchi' Colin McRae e Need For Speed non regge assolutamente. Ben presto saranno disponibili titoli come Final Fantasy X, che introdurranno un nuovo modo di concepire lo stile di gioco e la grafica, ma occorre ancora attendere qualche trimestre e allora anche il PC avrà raggiunto vette notevoli...

Commento: attualmente la vittoria è nelle mani nel PC, ma attenzione... nel giro di pochi mesi lo scettro potrebbe passare inesorabilmente alle console.

LONGEVITA'

Longevità... un vero e proprio tallone d'Achille sia per i possessori di Personal Computer che per le case produttrici. Oramai un processore perde quasi metà del suo valore nel giro di un trimestre ed è sempre più difficile stare dietro all'incalzante offerta di nuove tecnologie. In questo modo, se da un lato l'utente è in grado di reperire più facilmente componenti che consentono di effettuare un upgrade, dall'altro ci troviamo sempre di fronte all'antico amletico dubbio: "attendo ancora un paio di mesi così risparmio o compro adesso?"
La longevità di una componente è quindi molto relativa e dipende in particolar modo dalla spesa iniziale.
E' ovvio che acquistando il meglio entriamo in possesso di un computer la cui longevità è superiore alla norma, ma spesso il rapporto qualità/prezzo è davvero poco conveniente. Cerchiamo ora di andare più nel concreto.
Quanto tempo può passare dall'acquisto all'abbandono della propria macchina? Beh... essenzialmente 2 anni, ma questa considerazione viene fatta già eccedendo un po'... I veri patiti della novità aggiornano le componenti principali praticamente ogni anno. Essere in possesso di una nuova scheda video o di un nuovo processore, per molti è diventata una vera e propria malattia.
Spesso nascono vere e proprie cerchie di fan pronte ad esaltare un marchio rispetto ad un altro e non faticherete molto a trovare divertenti e accese discussioni su forum e newsgroup sparsi in rete.

4

PC versus CONSOLE

8

Per darvi maggiormente l'idea dell'incredibile longevità a cui è soggetta una console, prendete come riferimento la prima PlayStation. La sua data di esordio sul mercato è targata fine 1994 ma ancora oggi ci possiamo tranquillamente giocare godendo di titoli rispettabilissimi. Pensate allo splendido Final Fantasy IX rilasciato nei mesi scorsi.
La longevità di una console è uno degli elementi fondamentali da prendere in considerazione al momento dell'acquisto. Acquistando un P, l'utente è perfettamente consapevole che per qualche mese godrà di ottime performance, ma già nel giro di 12 mesi tutto inizierà a girare più lentamente.
Il ragionamento inverso può essere fatto per le console: più passa il tempo e più i programmatori riescono a spremerle e quindi ottenere le massime performance possibili. Il discorso potrebbe cambiare nel futuro con la possibilità di aggiungere componenti o aggiornare l'hardware. Questa tendenza porterà inesorabilmente all'insorgere degli stessi problemi di cui soffre il PC (l'impossibilità di lavorare su una piattaforma standard e la richiesta di un hardware particolarmente prestante per poter divertirsi con i giochi migliori).

**Commento: C'è ben poCo da dire.
I PC hanno una vita troppo breve...**

2 domande a...

1. In passato il PC è stato protagonista indiscusso del mercato. Qual è il trend attuale?
Su quale piattaforma (PC o CONSOLE) si concentrano le risorse umane e gli investimenti di capitale del prossimo futuro?

2. La frequente immissione tardiva sul mercato dei giochi è sovente legata alla difficoltà di sviluppo.
Qual è la piattaforma (PC o CONSOLE) preferita dai programmatori e quale fornisce strumenti più duttili per la creazione e la programmazione dei giochi?

...Franco Cassani - Ubi Soft

1. Se facciamo una fotografia dello stato attuale, il PC risulta in realtà il formato meno performante: in Italia la quota di mercato che il suo software ludico genera rappresenta il 25% del totale: il resto lo fa il software per console (fonte IDG); e infatti con la PSX di Sony che il Videogioco si e imposto all'attenzione di tutti come fenomeno di massa, e questo nonostante il parco installato in Italia di PC sia ancora superiore a quello di Playstation. Ma si sa, con il PC non si gioca soltanto, mentre chi compra una console lo fa per un uso ben specifico (compresi i neoutenti PS2: l'opzione DVD risulta infatti poco utilizzata).
Ritengo che nell'immediato futuro, con l'affiancamento alla PS2 di due altre macchine di altissimo livello da parte di due big del mercato come Nintendo e Microsoft, assisteremo a un ulteriore allontanamento del segmento console da quello PC. A quest'ultimo formato rimarranno legati soprattutto alcune tipologie di gioco: simulazioni, giochi strategici e giochi online... ma non per sempre, cercando di dare uno sguardo ancora più in là, le potenzialità online delle nuove console potranno presidiare anche questo settore, se diffuse e sfruttate a dovere. Per quanto concerne gli investimenti, attualmente questi seguono il trend specificato sopra. Teniamo comunque presente che, per quanto riguarda l'impiego delle risorse umane, spesso i team di sviluppo sono in grado di sviluppare su tutti i formati (e a volte contemporaneamente), e possono quindi essere riconvertiti facilmente nel caso in cui la fase di mercato cambi e si sposti da un formato in fase calante, ad uno in fase emergente.

...Davide Latina - Ubi Soft

2. La PS2 si è dimostrata piuttosto ostica inizialmente. Questo si deve all'architettura non convenzionale dell'hardware e alla mancanza di librerie dedicate: in pratica si è dovuto partire a sviluppare da zero. La macchina è destinata a rivelare il suo intero potenziale nel corso del tempo. Xbox condivide le librerie utilizzate su PC: le Direct X 8. Questo è sicuramente un vantaggio, essendo già conosciute e utilizzate dagli sviluppatori. Per il GameCube, Nintendo sembra intenzionata a fornire librerie di ottima qualità. Questo dovrebbe agevolare (e incoraggiare) decisamente gli sviluppatori.

...Andrea Cuneo - Sony Italia

1. Il PC in realtà non è stato mai protagonista vero del mercato, in quanto Nintendo prima e PlayStation dopo hanno dominato il mercato dei videogiochi. Sicuramente il computer inteso come Commodore 64 e Amiga ha comunque giocato un ruolo importantissimo nel settore, specialmente nel campo dei giovani sviluppatori, infatti emergere su un formato open source quale è il computer è molto più semplice ed economico rispetto a quello console dove solo per "progettare" un gioco bisogna pagare. È chiaro adesso che il business si è molto evoluto, che gli investimenti si stanno spostando radicalmente sul mondo console, specialmente da quando Sony ha creato un bacino di utenza di più di 75 milioni di utenti. A questo va aggiunto che il PC, non avendo ancora trovato un suo formato standard, rende la progettazione troppo complicata, solo la creazione di driver per varie schede audio, video, rete e processori allunga di molto il lavoro e quindi i costi.
2. I ritardi non sono legati solo alla difficoltà di sviluppo ma anche alla vastità dei giochi creati. Controllare che una stanza sia senza errori, è molto più breve che controllare che 10 stanze ne siano esenti. Chiaramente il PC, utilizzando quasi lo stesso linguaggio da anni, è più semplice da programmare ma questo esclusivamente per un discorso di esperienza. Ricordiamo che le difficoltà che si sono presentate per programmare PlayStation al suo inizio sono le stesse che ora gli sviluppatori si trovano davanti con PlayStation 2, eppure gli ultimi anni di PlayStation ci hanno regalato dei capolavori realizzati anche in tempi relativamente brevi. Quindi possiamo dire che la console più semplice da programmare sarà quella su cui il singolo sviluppatore deciderà di concentrarsi.

...Stefano Petrullo - Leader

Sicuramente il trend attuale predilige la piattaforma console. Stiamo vivendo in una fase di mercato mondiale che si prepara letteralmente ad aggredire l'utente finale con PS2, X-box, Gamecube, GBA e chi più ne ha più ne metta. Non tutti certo potranno vincere. Rimango abbastanza sicuro che, comunque, il PC abbia ancora delle carte da giocare, soprattutto per ciò che riguarda il discorso dell'aggiornamento, cosa che per le console non è possibile. La frequente immissione tardiva sul mercato dei giochi è sovente legata alla difficoltà di sviluppo. Qual è la piattaforma (PC o CONSOLE) preferita dai programmatori e quale fornisce strumenti più duttili per la creazione e la programmazione dei giochi? La piattaforma più collaudata è senza dubbio il PC. Certo ci sono milioni di configurazioni diverse, ma le regole di programmazione e le librerie sono comunque quelle. Le Direct X diedero ai tempi del loro rilascio un forte input al mercato dei giochi proprio perchè erano un protocollo finalmente standard per lavorare con le macchine. X-Box promette molto bene da questo punto di vista in quanto pare che Microsoft abbia chiesto direttamente agli sviluppatori cosa volessero dentro la console e quali strumenti richiedessero per lavorare al meglio.

SONORO

Tutto è legato essenzialmente al tipo di scheda audio che viene utilizzata. Le più diffuse sono quelle messe in commercio da Creative, ovvero le popolarissime Live!
Le ultime versioni permettono di gestire un audio 5.1 (4 casse poste negli angoli della stanza , 1 canale centrare e un subwoofer). Le caratteristiche qualitative dell'audio per PC sono migliorate notevolmente negli ultimi 2 anni per via delle richieste di alcuni programmatori come Carmack che hanno sempre cercato di ottenere un maggiore realismo nel corso di un match a Quake. Poi sono arrivati Half-Life e Unreal e l'elemento atmosfera è diventato sempre più importante.

Solo negli ultimi mesi, siamo arrivati alla ricerca del 5.1 ma si tratta di una esigenza legata essenzialmente al mercato dei DVD che finalmente si sta sviluppando in maniera esponenziale anche nel nostro paese.

Aziende come Logitech e Creative hanno presentato ottimi Kit per migliorare l'esperienza sonora ed i prezzi variano dalle 300 mila al milione di lire.

8

SOUND BLASTER® AUDIGY shatters PC sound barrier

PC versus CONSOLE

Il discorso non si discosta di molto dal PC, ma dobbiamo prendere come riferimento le console di nuova generazione (in particolare quelle munite di lettore DVD). Essenzialmente la sfida si conclude in pareggio in quanto la resa sonora dipende prettamente dal tipo di casse utilizzate piuttosto che dalle potenzialità della macchina.
Il PC però si avvale di un vantaggio non di poco conto soprattutto se consideriamo le caratteristiche di alcune applicazioni multimediali. Gran parte della musica house che ballate in discoteca viene elaborata sfruttando le potenzialità dei personal computer e sono sempre di più i gruppi che adottano campionature generate in studio e software musicali. Le console da questo punto di vista devono fare ancora molta strada.

Pensate che con una console attualmente non siamo in grado di ascoltare gli mp3...

6

Commento: se parliamo di qualità, tutto dipende dalla spesa effettuata per l'impianto. Il PC ha comunque un margine notevole dal punto di vista delle applicazioni.

ACCESSORI

Il mercato degli accessori per PC non è sicuramente florido come quello delle Console, anche se negli ultimi mesi i segnali sono stati particolarmente positivi. L'acquisto di un joypad o un joystick non è sicuramente una spesa di fondamentale importanza per un possessore di PC, in quanto la sua mancanza può essere facilmente rimpiazzata dall'uso della tastiera. La maggior parte dei giochi è più adatta a sfruttare un comando impartito tramite la combinazione tastiera/mouse.
Alcune aziende, sfruttando le tendenze e seguendo le linee imposte dai dati di vendita, hanno iniziato a proporre accessori specifici per ogni tipologia di gioco. Gli strategici sono i giochi più amati dai possessori di Personal Computer (basta osservare il successo di giochi come The Sims, Sim City, Command & Conquer, Warcraft ecc...) ed allora alcune aziende hanno proposto controller molto simili ad un mouse con cui è possibile gestire con facilità uno strategy game. Il concetto è molto semplice, avere il più alto numero di comandi a portata di clic. Lo stesso discorso può essere fatto per le miriadi di joystick destinati a soddisfare le esigenze degli amanti delle simulazioni di volo. Il PC inoltre, rispetto alle console, è in grado di gestire periferiche particolarmente complesse come le stampanti, i fax e moltissime macchine per l'ufficio. Molto interessante anche lo sviluppo della tecnologia wireless (senza filo) per rendere meno ingombrante la presenza di accessori come mouse e tastiere sulle proprie scrivanie. I mouse stanno diventando sempre più sofisticati e l'uso della tecnologia ottica rende tutto più semplice e preciso.

6,5

PC versus CONSOLE

7,5

Gli accessori per console si sprecano... Navigando in rete o visitando un qualsiasi media store possiamo incappare in ogni sorta di aggeggio.
Oltre ai classici Joypad, si stanno diffondendo in maniera massiccia elementi in grado di incrementare il realismo nelle gare sulle 4 ruote virtuali. I volanti disponibili sono davvero moltissimi e alcuni vengono realizzati con materiali del tutto identici a quelli adottati dalle vere auto sportive (un esempio è il volante della Ferrari). È anche disponibile il manubrio Ducati per le corse motociclistiche, oppure il tappetino per ballare a ritmo di dance. Le console sono macchine studiate appositamente per il gioco e allora viene sfruttato tutto quello che può rendere l'esperienza ludica più divertente ed eccitante. Allora ecco le canne da pesca, le maracas oppure le racchette da ping pong che regolano il loro movimento grazie a dei sensori. Il futuro degli accessori per le console potrebbe proprio essere legato all'evoluzione dei sensori ottici. Nel corso dell'E3 di Los Angeles ci siamo divertiti a osservare battitori di baseball che si cimentavano in sfide all'interno di diamanti virtuali, oppure veri e propri maestri di arti marziali all'interno di una gabbia piene di fotocellule che ne analizza i movimenti e li ripropone sullo schermo durante una partita a Tekken. Giocare in questo modo può risultare molto divertente, soprattutto quando si trascorrono delle giornate tra amici. Purtroppo il realismo è ancora molto lontano.

Commento: mentre il PC continua a puntare sui classici accessori che hanno fatto la storia le Console propongono ogni mese qualche nuovo ammenicolo.

PATCH E BETATESTING

Patch e betatesting, due vocaboli che racchiudono i principali vantaggi di cui può beneficiare il PC nei confronti delle console. Prima di entrare in possesso della release definitiva di un gioco, un fan che sa districarsi nella fitta rete del web, non troverà molto difficile riuscire ad iscriversi alle fasi di testing. La comunità dei betatester è particolarmente diffusa su internet e permette agli sviluppatori di ottenere un feed back importantissimo con l'utenza, segnalando continuamente la presenza di bug, imperfezioni o alternative per migliorare le situazioni di gioco. Ovviamente, più grande è la comunità e più alto sarà il numero di suggerimenti. Oltre alla fase di testing, l'immissione del 90% dei giochi viene preceduta dalla distribuzione di una versione demo che ha un doppio valore: permettere all'utente di capire se il gioco merita di essere acquistato e comprendere definitivamente la reale portata del progetto per il produttore. Veniamo ora alle patch: se da un lato hanno permesso di ottimizzare le caratteristiche di un gioco, dall'altro, con il passare degli anni, hanno fatto davvero indispettire l'utenza. Con la scusa 'tanto facciamo uscire una patch', moltissimi giochi escono pieni di bug. Purtroppo spesso non viene considerato il fatto che non tutti possiedono una connessione a internet e non tutti hanno voglia di scaricare mega e mega di patch dalla rete. Un altro discorso riguarda gli aggiornamenti: non si tratta di patch ma di veri e propri add-on che permettono di aggiungere nuove caratteristiche ai giochi, e allora ecco nascere spettacolari arene per Quake, nuovi intriganti personaggi per 'The Sims', devastanti armi per Unreal e chi più ne ha più ne metta...

6,5

PC

VERSUS

CONSOLE

5

Fino ad oggi è mancato questo genere di supporto con l'utenza, ed è proprio per questo motivo che spesso i titoli richiedono una lunga fase di elaborazione prima di essere immessi sul mercato: poche persone che vedono il gioco = incremento nel rischio di bug. Come se non bastasse, il programmatore di un gioco per console non può permettersi il lusso di lasciare errori qua e là per il gioco, perché una volta che questo gioco è pronto per la vendita, nessuna macchina è in grado di correggerli. Sicuramente le cose cambieranno con l'arrivo degli hard disk, grazie ai quali è possibile andare a modificare in qualsiasi momento una piccola parte del codice del programma con le patch. Gli hard disk permetteranno anche di usufruire di add-on che consentono di migliorare e personalizzare moltissimi giochi.

Commento: tutto dipende dallo sviluppo hardware delle console. Non appena arriveranno modem e hard disk, le patch diventeranno elementi all'ordine del giorno anche per i possessori delle console.

4 chiacchiere

<---Rei99---> Ho prenotato il GameCube :)
<---giki---> bravo bella vaccata
<---Rei99---> Why? Sembra troppo tosto :)
<---Kyro---> se hai i soldi hai fatto bene!
<---giki---> maddai i soliti giochi...mario qui mario li
<---Kyro---> beh, non esagerare mario bisogna ammettere che è bello ^_^
<---Rei99---> Veramente c'è Luigi questa volta ;)
*** giki is now known as pippino
<---Rei99---> Cmq roba interessante ce n'è: phantasy Star on Line non arriva su nessun'altra piattaforma :)))
<---pippino---> luigi mario e la stessa cosa gli hanno solo cambiato il vestito
<---Rei99---> Non è vero :) QUESTA VOLTA HA ANKE L'ASPIRAPOLEVERE COME I GHOSTBUSTER
<---pippino---> vabbe ammetto che phantasy Star è carino ma sul pc ci sono milioni di titoli come quello
<---Rei99---> Vuoi mettere i giochi pc contro quelli console?
<---Rei99---> Dopo mez'ora di gioco pc mi addormento :P
<---pippino---> io quelli per console non riesco nemmeno a farli partire
<---pippino---> mi stufano subito
<---pippino---> e poi sempre i soliti piacchia e fuggi
<---Rei99---> Gli unici giochi pc hai quali ho giocato un pò sono buon'anima di Ufo I e II e Quake...ora come ora project IGI e TUTTI gli emu console :)))
<---Kyro---> probabilmente ti stufano perchè tu una console non c'è l'hai nemmeno
<---Kyro---> Quanto costa il Gcube ??
<---pippino---> non ho la console perche' non ho voglia di spendere dei soldi per 2 giochi in croce
<---Rei99---> 199$ SOLO, tutto compreso, errore di windows escluso :))))
<---Kyro---> ahahah! bella questa!!!
<---Rei99---> Argh!
<---pippino---> windows rende piu' simpatica ed imprevedibile ogni sessione
<---Kyro---> ^_^ mi sa che hai fatto arrabiare Rei....... ^_^
<---pippino---> siete voi i soliti lamer che non sono capaci nemmeno di avviare un gioco
<---Rei99---> 2 giochi??? Luigi, Zelda, Mario, Smash Bros, i titoli Sega...cribbio :)
<---pippino---> si Zelda lo hanno ripetuto in tutte le salse
<---Rei99---> Ok, ma io non perdo tempo a configurare i giochi, a GT3 gioco subito :P
<---Rei99---> Come Diablo del resto... ;)
<---pippino---> GT3 è carino ma vuoi metterlo con need for speed???
<---pippino---> Beh diablo è nato per PC
<---Kyro---> Secondo me è meglio GT3!!
<---Rei99---> Per piacere :)))) N4S al max è simile Ridge Recer...una tristezza se escludi i filmati..
<---Rei99---> Vuoi mettere il dettaglio grafico di Gt3? Sembra quasi un coin op, tant'è che con l'hardware PS2 fanno le mainborad da bar...
<---Kyro---> Però On line non ci giochi con GT3
<---Kyro---> Il PC in questo è imbattibile
<---pippino---> il divertimento che provi in una sfida a quake III online dove lo metti?
<---Rei99---> Per ora...a Colin e altri hai bisogno dl modem, patch... F355 x Dreamcast non ha problemi :)
<---Rei99---> Quake 3 su DC ha meno ping della versione PC :)
<---Rei99---> Provato :)
<---pippino---> si ma non trovi nessuno per giocarci online
<---Kyro---> Possibile che voi due non siate mai daccordo???
<---Rei99---> Ma come nessuno? C'è pure il clan :)
<---pippino---> si saranno 10 persone
<---pippino---> se vai su ngi a qualsiasi ora del giorno trovi decine di persone che si sfidano
<---Rei99---> Poki ma buoni :)
<---pippino---> e poi anche phantasy Star, Ultima è molto meglio!!
<---Kyro---> Sono comunque due titoli differenti
<---pippino---> cacchio Ultima ha fatto la storia!
<---Kyro---> Belli entrambi
<---pippino---> e tu kyro cosa preferisci il PC o le console?
<---Rei99---> Ultima non mi piace graficamente, troppo piccoli i personaggi e mal definiti..
<---Kyro---> Io possiedo tutto ^__^
<---Rei99---> Pso grazie al Power VR è molto+colorato :)
<---Kyro---> PC, Playstation 1 e2, DC, N64 e comprerò tutto quello che esce
<---pippino---> madddaaaaaiiiiiiiii!!!!!!!!!!!!
<---Rei99---> Ultima fa paura brrrr
<---pippino---> non puoi dire che ultima ha i personaggi piccoli!!!!!!!!!!

...Online

<---Kyro---> Voi pezzenti accontentatevi
*<---Kyro---> ^_^*
<---pippino---> Kyro sei il solito figlio di papà
<---Rei99---> Sisisi...io venderò un rene
<---Kyro---> Beh! Il mio papà almeno lo conosco.......
<---pippino---> scommeto che non fai un cavolo dal mattino alla sera
<---Rei99---> Mantenutoooooo
<---Rei99---> :)
<---pippino---> il solito looser che ha tutto e si permette di dare dei giudizi
<---pippino---> vabbe'
<---pippino---> e quali giochi preferisci?
<---Kyro---> Io almeno so apprezzare ciò che è bello e non disprezzo a priori
<---Rei99---> Giust
<---Rei99---> :)
<---Kyro---> Warcraft per PC
<---pippino---> bellissimo
<---Kyro---> Resident Evil per Console
<---Rei99---> Ma vuoi mettere Mario Kart in 4 sul nintendone :)
<---Kyro---> Aspetto FFX intanto
<---pippino---> a Warcraft ci ho giocato per settimane!!
<---Rei99---> D+, anni..
<---Kyro---> E' uscita la Geforce?
<---Rei99---> la 46°?
<---pippino---> la GeForce 3 è spettacolare
<---Kyro---> si ma quanto costa
<---Kyro---> ???
<---pippino---> solo 1 milioncino
<---Rei99---> Miii, troppo bellaaaa..peccato costi come tutte le console insieme :P
<---pippino---> poca roba per te
<---Kyro---> Beh! quella non la compro!
<---Rei99---> Ma la 2 GTS ultra sì :)
<---pippino---> un mio amico la ha comprata ed ho visto delle cose fantastiche
<---pippino---> avete presente Max Paine?
<---Kyro---> Lo scontrino?
<---Rei99---> non mi piace, ha le texture piatte :)
<---Rei99---> Sembrano spoglie :)))
<---pippino---> si peccato che ha le texture 3D
<---Kyro---> Piatte come il tuo elettroncefalogramma
<---pippino---> che le console se le sognano
<---Kyro---> Max Paine non si tocca, è bello!! e basta!!
<---Rei99---> Ma quanto mi costano le texture 3d? 3 milincini almeno?
<---pippino---> il pc mica lo usi solo per giocare?
<---pippino---> e gli mp3 che ti stai masterizzando sulle console dove li metti?
<---Rei99---> Mi basta un p200 x il resto, 500mila usato :) Fregato
<---Kyro---> Parli di prezzi ma credi che il Cgube ti costi poco??
<---Rei99---> Pal costerà 500carte..
<---Kyro---> Secondo me spendi un capitale
<---pippino---> intanto una ps2 costa parecchio
<---Rei99---> Vuoi mettere io scrivo su EGM, lo sò ehhh :)
<---Kyro---> Si ma è anche lettore DVD
<---pippino---> ed attualmente è l'unica console che puo' competere
<---pippino---> le altre sono tutto fumo
<---pippino---> xbox, gcube non sono nemmeno nate
<---Rei99---> Non è vero, la Ps2 è anke un ottimo termosifone..
<---Kyro---> Scalda anche il PC se per questo
<---Kyro---> Basta non vi reggo più!
<---pippino---> soprattutto se overcloccki ;)
<---Rei99---> Diciamo un milioncino, e il PC mesterizzo, scaldo la cameretta d'inverno e mi compro le altre console :9
<---Kyro---> Non esiste un gioco comune che vi piaccia ??
<---Rei99---> Il mondo è bello xkè è vario
<---Kyro---> Io me ne vado! Tanto la conversazione non porta da nessuna parte
*<---Kyro---> e poi il mondo è bello perchè è avariato ^_^*
<---pippino---> beh e' ovvio il PC e' molto meglio
<---Rei99---> Giusto, passiamo alle botte --->:---->
<---Kyro---> Addio....mi stakko!!!!!
**** Kyro has left #egm*
**** Rei99 has left #egm*
<---pippino---> eheh se ne sono andati... lo avevo detto che il paragone non reggeva :))
<---pippino---> azz che succede? Mirc ha eseguito un operazione non val
**** disconnected*

p.s. abbiamo riportato la sessione IRC senza correggere l'ortografia: giornalismo verità, insomma. :)

IL FUTURO

Tutto è legato a Internet e allo sviluppo del gaming online. Nei prossimi anni, sfruttando le potenzialità della rete, nasceranno immense comunità di appassionati che confluiranno in bacini comuni (i server che gestiranno il gaming online) e si scontreranno in sfide spettacolari.
Considerate che, fino ad oggi, l'avversario da battere è stato il Computer, sono pochi i fortunati che hanno potuto giocare a Red Alert, Starcraft e Quake III contro un nemico reale in rete. Queste barriere saranno abbattute con l'avvento delle linee veloci a banda larga. L'introduzione dell'ADSL permetterà di scoprire realmente le potenzialità della rete. Con Internet a banda larga sarà possibile scaricare film, vedere concerti in real time, chattare in videoconferenza, ascoltare musica in formato digitale senza sopportare pesanti download.

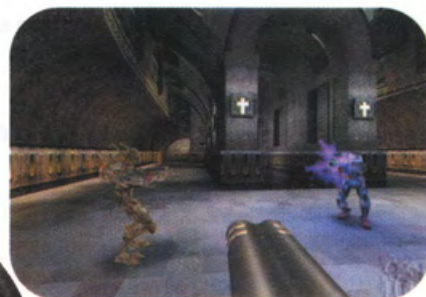
Ovviamente le potenzialità del PC si vedranno soprattutto nel campo delle applicazioni ed in quello professionale.

7,5

PC

VERSUS

CONSOLE

9

Il futuro delle console è ancora molto difficile da ipotizzare, soprattutto dal momento che si creeranno scenari molto diversi in base alla piattaforma utilizzata.Considerate l'incredibile successo del Gamboy Advance, come mai nessuna altra azienda è intenzionata a produrre console portatili? Beh, sono le stranezze del mercato... Intanto le nuove console stanno diventando sempre più simili ai PC. Vengono introdotti accessori e periferiche come tastiera, mouse, modem, hard disk e sicuramente con il passare del tempo anche le richieste economiche aumenteranno notevolmente. Quella che fino a pochi anni fa era considerata solo una scommessa (costruire una semplice macchina da gioco) ora sta diventando un business dalle dimensioni inimmaginabili. Per sviluppare le console del futuro occorrono grandi esperti nel campo dei semiconduttori. Il loro obbiettivo ora è quello di contribuire alla crescita del mercato con le proprie conoscenze tecniche riducendo al massimo i costi. Se proviamo a ipotizzare un futuro, tutto è legato al gaming online e bisogna attendere l'avvento di nuovi modem, server e giochi in grado di sfruttare al meglio queste caratteristiche. Pensate all'incredibile successo ottenuto da Phantasy Star Online...e siamo solo all'inizio.

Commento: nessun commento. Si può raccontare il passato, descrivere il presente... ma non è possibile commentare il futuro. Provate ad usare l'immaginazione. Il futuro è nella vostra fantasia.

PRATICITA'

Per praticità intendiamo tutti gli aspetti legati ai momenti che precedono il gioco vero e proprio, quindi: collegamenti, installazioni, posizione nell'ambiente, portabilità ecc. Da dove iniziare? Beh, ma ovviamente dalla posizione. Dove lo vogliamo mettere? I più fortunati potranno disporre di una postazione bella e nuova, quei tavolini tuttofare con guida scorrevole per tastiera, il porta CD e quello per la stampante. Davvero ingegnosi! Altri, la maggior parte, dovrà invece lottare con il proprio fratello o genitore per guadagnare un piccolo spazio sulla scrivania o tavolo adibito a "studio". Trovata la posizione non ci resta che aprire la scatola del nostro nuovo PC, ecco cosa troviamo: case, mouse USB, tastiera PS2, i cavi di alimentazione, il kit di speaker con subwoofer, cavo seriale per stampante, altra presa USB per il modem ISDN. Siamo onesti, il nuovo e inesperto utente PC (immaginiamo di essere un neofita che affronta questo nuovo mondo tutto da solo) dovrà sfidare alcuni problemi logistici prima di iniziare a vedere acceso il suo Personal Computer. TAA DAAN! Ecolo! Windows in tutto il suo splendore, tutto colorato e con quei suoni dolci che ti fanno sembrare di essere a Disneyland. Tutto sembra amichevole, tasto Avvio, Programmi, Accessori ed infine eccoli: i Giochi. 10 minuti di rito al "Campo Minato" per prendere confidenza con Mouse e tastiera e poi si passa alle cose serie. Nel negozio abbiamo visto e comprato un gioco interessante, HITMAN: Pagato per uccidere. Proprio quel gioco di cui aveva parlato il nostro Davide Moretto in "Contro corrente". Giochiamoci e vediamo com'è. Prima di tutto bisogna leggere i famigerati "Requisiti di sistema", già perché ricordatevi che noi abbiamo un computer nuovo di "pacca", ma se invece avesse un paio d'anni? Probabilmente sarebbe troppo lento e obsoleto. Comunque, lette le specifiche: Pentium III, 96Mb di RAM, 400Mb su hard disk e mouse con rotella...... mouse con rotella? Ma cavolo, noi abbiamo uno di quei "topini" normali, non ci abbiamo pensato a comprare anche la rotella!! Pazienza, inseriamo il CD. Il gioco parte da solo, la prima volta bisogna installarlo, questo lo sappiamo anche noi che siamo nuovi del "giro". Tempo utilizzato in totale (esclusi i collegamenti del PC): circa 10 minuti. Tutto questo se la configurazione del nostro PC è perfettamente compatibile con il gioco, chi di voi non ha lottato con messaggi di errore e finestrelle che vi avvisano di un errore irreversibile?

PC 5 versus CONSOLE 9

Stessa situazione, abbiamo appena acquistato la nostra nuova console, la tanto agognata PlayStation 2 (utenti Dreamcast non me ne vogliate, è solo un esempio!). Il negoziante, competente ma anche furbo, ci consiglia di acquistare la Memory card per salvare i progressi durante le nostre partite. Come dirgli di no, se serve prendiamola. Giunti a casa il dilemma:

"Papà posso collegarla alla TV grande in sala?"

"Scordatelo, lo sai che devo guardare 90° Minuto e Contro Campo."

"...e io Beautiful" dice la mamma.

"Dai ti prego.... in camera c'è solo un 14 pollici e poi ci possiamo vedere anche i DVD."

" I DVD? Cosa sono i DVD?"

" Sono dei Film che si vedono meglio delle videocassette e stanno su un dischetto."

"Ma non c'è spazio" dice la mamma che interviene nuovamente nella conversazione.

"Non ti preoccupare, la PlayStation sta anche in verticale e non occupa molto spazio."

"....Uhm.... OK collegala ma non lasciare in giro dei pasticci."

"Grazie Grazie, vedrai sarà sempre tutto in ordine."

Apriamo la scatola e cosa troviamo:

La console, il cavo di alimentazione, i collegamenti audio-video e un piccolo manuale di istruzioni.

Anche il più inesperto e imbranato può così collegarla alla propria TV. Bastano un paio di minuti e la nuova postazione di gioco è pronta. Scartiamo il gioco e lo inseriamo nella PlayStation 2. Nessuna installazione, nessun requisito di sistema e nessun aggeggio strano con rotella ci viene richiesto per giocare. Pochi secondi e il gioco è sullo schermo. Tempo utilizzato prima di iniziare a giocare (esclusi i collegamenti al TV): meno di 1 minuto. Non c'è che dire, in quanto a praticità la console vince a testa bassa

COMMENTO: i voti parlano da soli, non servono altri commenti. Se volete una macchina da gioco, senza dovervi preoccupare di nulla, allora la scelta è obbligata: CONSOLE

MULTIPLAYER

Inutile dirlo, nel Multiplayer il PC è vincitore assoluto. Le possibilità di "connessione" ad altri giocatori sono davvero moltissime. Il metodo più casalingo è quello di costruirsi una piccola LAN (Local Area Network) dove collegare il proprio PC e quello degli amici, per sfidarsi in battaglie all'ultimo sangue.
Non serve molto e la spesa può essere divisa fra i vari componenti della "combriccola". Un semplice Hub, una scheda di rete montata su ogni Personal Computer e qualche metro di cavo. Le conoscenze informatiche necessarie per configurare la rete sono certo che le imparerete, come al solito, dal vostro amico "genio" o potreste leggervi un libro "For Dummies" dedicato all'argomento. In ogni caso l'unione fa la forza, insieme ai vostri amici troverete una soluzione. Se non disponete di spazio per costruirvi questa saletta da gioco privata, allora troverete interessante giocare in Multiplayer sfruttando Internet. Le operazioni di connessione sono ormai molto semplici, non dovrete quasi configurare nulla o quasi. Vi basta un modem e il gioco è fatto. Inutile dirvi che per mantenere un "PING" basso dovrete non solo avere un modem veloce ma anche trovare un server che vi ospita non troppo saturo di giocatori. Cos'è il PING? È il parametro che ci consente di misurare il tempo di risposta tra 2 computer. Più è basso il PING, più il gioco risulterà fluido. In qualche caso, questi rallentamenti potrebbero solo infastidirvi senza realmente creare alcun danno (nei giochi strategici, ad esempio), ma giocando a Quake 3 o Unreal con un valore di "PING" troppo alto, una frazione di secondo potrebbe costare la vita del vostro personaggio. A parte questi piccoli problemucci futili, il gioco on-line su PC è un'esperienza incredibile che consiglio a chiunque non abbia ancora avuto l'occasione di provarla.

9

PC versus CONSOLE

4

Siamo agli inizi ma possiamo asserire con assoluta certezza che il gioco in Multiplayer diverrà presto parte integrante di tutte le console, attuali e di prossima generazione. Al momento, chi volesse sfidare persone in giro per il mondo in partite all'ultimo sangue, dovrà accontentarsi di pochissimi titoli e solo alcuni si possono definire pregevoli. Solo SEGA, con il suo Dreamcast, può contare sul supporto online e Internet. Phantasy Star online è stato, ed è tuttora, uno dei più grandi successi mai apparsi su console. Se qualcuno era dubbioso sul successo del multiplayer su console, ha dovuto di certo ricredersi. I possessori PlayStation 2, invece, dovranno aspettare ancora qualche mese prima di mettere la mani su titoli e periferiche adatte al gioco in rete. Non vi resta quindi che comprarvi un bel multitap e accontentarvi di ciò che offre il convento.

COMMENTO: troppo impari la lotta dal punto di vista del Multiplayer. Il PC ha troppa esperienza alle spalle per preoccuparsi di essere scavalcato dalle Console. Resta comunque il fatto che tutte le case stanno lavorando alacremente per sopperire a questa mancanza. Se i progetti di reti studiate espressamente per sfide on line e dedicate esclusivamente agli utenti console andranno in porto, in futuro ne vedremo davvero delle belle.

COSTI

Se c'è una cosa che avvilisce tutti i possessori di un PC è la fortissima svalutazione che questi hanno con il passare del tempo. Spendete oggi QUATTRO Milioni per un Personal Computer di altissima fascia e provate a ricomprarne uno uguale dopo sei mesi. Lo pagherete quasi la metà!
E ho detto sei mesi, non un anno o due, probabilmente dopo tutto questo tempo non lo trovereste nemmeno più in commercio. Con ciò non voglio schierarmi in opposizione al continuo sviluppo di processori, schede video, mainboard e compagni, ma solo constatare che chi con fatica riesce a mettersi da parte un gruzzoletto per comprarselo dovrà fare poi i conti con questo angusto problema. In quanto ai prezzi del software si può affermare che sono in linea con il resto di quelli delle altre piattaforme. Un gioco appena uscito sul mercato si attesta intorno alle 100.000 lire circa. In commercio si possono trovare, comunque, parecchie offerte davvero convenienti, molte le collane a prezzo ridotto con titoli interessanti che possono arrivare anche a 19.000 lire. Molto nutrito anche il mercato dell'usato, non sono pochi i negozianti che hanno sugli scaffali giochi lasciati in conto vendita in attesa di un acquirente.

5

PC versus CONSOLE

8

Completamente diverso invece il discorso Console. Il prezzo della PlayStation 2.899.000 lire al suo esordio sul mercato, è rimasto pressoché invariato, ed è passato quasi un anno. Per lo meno, chi l' ha comprata lo scorso Natale può considerarsi soddisfatto della sua "tenuta" commerciale. Certo, il costo è destinato a calare, soprattutto in prossimità della commercializzazione di Xbox e GameCube, ma la sua discesa è comunque lenta, progressiva e accettabile. Quasi un milione per una console potrebbe comunque sembrare una cifra alta, ma ricordatevi che potrete giocare a tutti i titoli PSOne e gustarvi i film in DVD. Se non possedete tutti questi soldi e volete una console eccezionale, allora la scelta dovrà cadere inevitabilmente su Dreamcast. In commercio potrete trovarla a circa 250.000 lire e non preoccupatevi del fatto che ormai sia stata dichiarata fuori produzione, il parco giochi disponibile è di tutto rispetto e soprattutto davvero conveniente. Non è difficile trovare in offerta giochi del calibro di Sonic, Craxy Taxi o Virtua Tennis a prezzi ribassati. A decretare vincente la console nella categoria "Costi" è anche la possibilità di poter noleggiare e provare per bene i giochi, cosa molto gradita quando non si è certi della bontà del titolo che si vuole comperare. Ottimo anche il mercato dell'usato e quello delle collane economiche.

COMMENTO: altra mini sfida vinta dalle Console. Il prezzo di un PC al solo scopo di giocare o vedere Film non ne giustifica l'acquisto. La svalutazione e troppo veloce. Risorse richieste sempre maggiori e hardware mal sfruttato. Lavorare, invece, sullo stesso hardware per anni vuole anche dire: ottenere il miglior risultato possibile. Questo è quello che hanno fatto gli sviluppatori su PlayStation. I prezzi delle Console sono destinati a scendere lentamente e i giochi a migliorare, cosa volete di più?

LIMITAZIONI

Una caratteristica PC che pare scontata, ma alla quale forse dovremmo pensare con più approvazione, è la totale assenza di limitazioni territoriali. Fortunatamente l'utente PC non ha mai dovuto lottare contro questa particolarità e quindi non si è mai posto il problema. Mi spiego meglio. Facciamo un bel viaggio negli States, per esempio New York, fiondiamoci in uno di quei Mega Store smisurati e completamente dedicati ai Computer. Acquistiamo tutte le ultimissime novità e prosciughiamo ben bene il povero e bistrattato portafoglio. Ora godiamoci in spensieratezza la meritata vacanza. Al nostro ritorno a casa non ci resterà che aprire le confezioni, inserire il CD e il gioco è fatto. Il Personal Computer lo accetterà senza badare da quale paese proviene il prodotto acquistato.

Questa caratteristica offre la possibilità di acquistare anche online prodotti esteri senza preoccuparsi di incappare in nessuna limitazione o restrizione territoriale.

10

PC versus CONSOLE

5

Molto più problematica, invece, la vita dei possessori console. La limitazione territoriale dei giochi costringe gli appassionati a lunghe attese (mi riferisco in special modo a noi europei). Qualche esempio? Shen Mue per DC, tutti i Final Fantasy per PlayStation, la fortunata serie Winning Eleven, ecc. Non è raro che, tra l'uscita Giapponese e quella nel nostro paese, ci sia un "gap" di addirittura 6 mesi. Nei casi più gravi è accaduto anche che il titolo non sia stato pubblicato in versione PAL, vedi Parasite Eve. Il fatto è che si parte male sin dalla commercializzazione delle console vere e proprie, basta pensare alle ormai prossime Xbox e GameCube. Già, prossime ma come sempre, non da noi. Pensateci, dovremo aspettare fino alla primavera del prossimo anno per iniziare a giocare con produzioni ormai diventate vecchie negli altri continenti. È deprimente, non credete? Non chiediamo la parità, ma almeno un po' di considerazione ce la devono! Forse uno spiraglio potrebbe aprirsi con l'uscita del nuovo gioiellino verde e nero di casa Microsoft. Nell'intervista fatta a Los Angeles ci hanno assicurato che il software Xbox non avrà nessuna limitazione territoriale. Con questa scelta sono certo che Microsoft guadagnerà non pochi consensi. Un piccolo passo per l'uomo ma un grande passo per l'umanità!

COMMENTO: anche in questo caso ogni commento è superfluo. Gli utenti PC possono considerarsi privilegiati in questo caso. Beh, ovviamente la scappatoia ci sarebbe, come si dice: fatta la legge, trovato l'inganno. Tutti voi conoscete le modifiche? Non voglio entrare in merito a pirateria e cose del genere, ma resta l'unico modo per riuscire a giocare (con giochi originali) in anteprima con titoli d'oltre oceano.

MULTIMEDIA

Tolti i giochi e tutte le varie applicazioni (Word, Excel, Photoshop che girano sotto un Personal Computer), cosa si può ancora fare? Ma ovviamente guardarsi un bel Film in DVD. L'unica pecca è che dovete accontentarvi di vederlo sul piccolo schermo del vostro monitor, nella maggior parte dei casi un 17 pollici. L'audio poi, una delle peculiarità migliori del formato DVD, non è di sicuro impiegato al meglio. Le due casse con il sub sulla scrivania nulla hanno a che fare con la purezza e precisione del Dolby Digital. Personalmente credo sia uno spreco di potenzialità. Anche se aggirabile, il problema non è risolvibile in modo ideale. Basta investire qualche risparmio, si fa per dire, e comprarsi una scheda audio Live con l'uscita 5.1, un kit di casse appropriato (restate in casa Creative) e una scheda video con uscita TV. Costo dell'operazione: più di un milione. Poco conveniente, alla stessa cifra potreste permettervi un kit completo audio/video, sintoamplificatore, lettore DVD e casse (SONY DAV-S300). Appurato che per l'Home Cinema il PC non è del tutto adatto, proviamo a buttarci su qualche cos'altro....Uhm ma cosa? Trovato! Gli MP3. Strano non averci pensato prima, in questo campo il PC è davvero il meglio che si possa desiderare. Milioni di canzoni scaricabili e ascoltabili subito. Napster, WinMX, Gnutella, AudioGalaxy e altri ancora, offrono tutto il panorama musicale in circolazione. C' è proprio tutto e poi si possono masterizzare per sentirle su qualsiasi CD Player.

7

PC versus CONSOLE

8

La situazione è "tutto da fare" per le console di nuova generazione, che si staccano finalmente di dosso l'etichetta di gioco per bambini ed entrano nelle case della gente come vere attrezzature tecnologiche trendy e innovative. Ormai la tendenza è quella di accaparrarsi più pubblico possibile, e il metodo migliore è quello di rendere un prodotto appetibile a più persone di età ed esigenze differenti. Entro il prossimo anno, navigare in rete con PlayStation 2, o con le dirette concorrenti, sarà semplice come lo è ora con il PC. Si potrà scaricare posta, filmati, aggiornamenti software o mandare messaggi. Intanto gli appassionati di Home Theatre possono dilettarsi con il monolite nero di casa SONY guardando un film in DVD. Uscita S-Video o RGB (solo con modifica) e uscita audio digitale, offrono tutte le opportunità per una visione in grande stile. Basta un discreto impianto Dolby Digital e la vostra stanza si trasformerà in una vera sala cinematografica. Anche Xbox e GameCube gestiranno la possibilità di leggere film in DVD. Xbox con un add-on opzionale, e GameCube con una versione particolare e ovviamente più cara della console. Con la scelta di adottare un sistema proprietario (CD da 1 Giga chiamati GD-ROM) SEGA ha dovuto rinunciare alla lettura dei DVD. In compenso riesce a leggere gli MP3. Fatta eccezione per Dreamcast, infatti, nessun'altra Console ha un supporto per MP3. Non è certo il massimo della comodità, dovete infatti possedere un PC e masterizzarvi tutto su un CD compreso di Boot Loader, ma resta pur sempre apprezzabile lo sforzo compiuto. Beh, inutile dirvi che non è stata SEGA a fornire questo particolare software.
Ritornando alle altre console, molto probabilmente la svista è stata volontaria, sono certo che presto vedremo spuntare fuori qualche aggeggio che le abilita o le trasforma in ottimi MP3 Player. Ogni scusa è buona per farci spendere soldi.

COMMENTO: sfida dura e molto equilibrata. La spuntano le Console solo per un fatto di comodità e miglior impiego delle risorse a disposizione. Il distacco aumenta se possedete un videoproiettore o un TV maxischermo.

Incredibile. Vi abbiamo chiesto un parere sulla duplicazione del software, voi ci avete inondato con così tante risposte da obbligarci a rimandare lo specialone di un numero! Sintomo evidente di quanto questo argomento stia a cuore a tutti noi. La bilancia generale pende decisamente contro la pirateria. Demagogia? Voglia di giustizia? Pigrizia dei masterizzanti? Non mancano le idee dei lettori, a volte decisamente originali, per risolvere il problema. Alcuni invocano la poesia delle sensazioni sensoriali, tattili e mistiche legate al profumo della confezione intonsa, altri pensano al portafoglio che piange miseria, e al prezzo eccessivo di quelli che, in fondo, sono solo videogiochi. Effettivamente un punto di incontro c'è: il software, così come i CD musicali, costa troppo e un intervento dell'industria su questo aspetto (leggi: abbassate i prezzi) non farebbe certo male. Buona lettura.

SIAMO TUTTI PIRATI

di Lorenzo Monticone

Pirateria? Questa conosciuta, verrebbe da dire, in base a quanto si vede, sente e legge in giro. Il concetto generico di pirateria informatica, ivi compresa la pirateria nei giochi per console, trattato dalla stampa non specializzata alla stregua di una specie di plum cake onnicomprensivo, fa bella mostra di sè nei settori cronaca, cultura, tecnologia dell'informazione nazionale. Come sempre, tolto il primo velo di glassa, la realtà appare multiforme e sfaccettata ben oltre le apparenze. Questo speciale cerca di mettere in luce alcuni degli aspetti della pirateria nel mondo delle console, senza la pretesa di spiegare tutto a tutti, nel bel mezzo di un grande dibattito che voi lettori avete animato a colpi di lettere negli ultimi due mesi, e inizia secondo logica con le avvertenze e le modalità d'uso: un articolo sulla pirateria riflette giocoforza le opinioni dell'autore, nonostante la ricerca dell'obbiettività. Non me ne vogliate quindi, piuttosto rispondete a tono per lettera e alimentate il dibattito, che attende nuovi e mirabolanti interventi!

C come Kultura

Iniziamo da uno degli aspetti più sottovalutati ma più importanti della pirateria, il lato culturale. Cercherò di essere breve...

Punto primo: gli americani a scuola NON copiano. Un ragazzo del liceo che non ha studiato quasi mai proverà a sbirciare il foglio del compagno, e se il compagno se ne accorge son dolori. A questo proposito la miriade di filmetti sulla vita scolastica americana racconta una buona dose di balle. Non ci sono bigliettini che passano di mano, nè appuntini rincagnati nella manica o nella tasca della camicia. Copiare è considerato semplicemente disonorevole.

E' chiaro che in questo ambiente difficilmente possono crescere e diffondersi i cultori della libera copia dei giochi, quelli del "io ci ho solo giochi piratati" cui accennava Davide Moretto in un recente controcorrente. A chi dovese osservare che comunque buona parte dei software piratati e dei crack, anche per PC, arrivano comunque dagli Stati Uniti, bisogna ricordare che questi fenomeni si riconducono in buona parte a quel filo underground che percorre da tempo la società americana e in cui l'hacking, la pirateria, la continua ricerca di una nuova frontiera tecnologica svolgono un ruolo di primo piano. Altra cosa è quanto succede da noi, dove l'uso di copie pirata è un fenomeno di portata nazionale senza possibili etichettature, relativo alla stragrande maggioranza dei videogiocatori. Negli Usa, infatti, le sofware house hanno a disposizione un enorme bacino di utenza lontano dalle tentazioni della copia pirata e pronto ad investire in giochi e programmi, il che configura un mercato profondamente diverso (e decisamente più virtuoso: le software house investono perchè pensano di poter vendere molte copie).

Dalle nostre parti invece, al di là delle cifre ufficiali, la quota di materiale piratato sconsiglia a volte la produzione o la commercializzazione di un gioco, e il cane continua a mordersi la coda. Come negli Usa, anche in Giappone un mercato strabocchevole, e praticamente saturo, vive felice lontano dalle copie, tanto da permettere l'esistenza, com'è noto, di un'ampia produzione solo nipponica (giochi e console) che i giapponesi non si preoccupano nemmeno di esportare.

S come $oldi

Come dire, l'altra faccia della medaglia. Se è vero che un elemento culturale blocca la pirateria, esiste un aspetto di puro soldo che non è da meno: guarda caso sono Giappone e USA, le due economie più importanti del pianeta, a comprare più giochi originali. Dalle altre parti, anche in nazioni benestanti come la nostra, manca spesso quel "plus" che permette a un genitore di sborsare le centomila lire necessarie per comprare un gioco tutte le volte che un figlio lo chiede.

Come resistere allora alle vetrine piene di novità, gadget, personaggioni e compagnia? Molto semplice, non si resiste. Ed ecco comparire le copie pirata, le modifiche, i boot disc e tutto quello che la tecnologia prossimamente ci vorrà sottoporre. Non a caso due paesi tecnologicamente avanzati ma in crisi economica pesante (Russia e Brasile) sono all'avanguardia in ogni forma di pirateria elettronica, fino al raggiungimento di una sorta di "estetica del crack" (chi ha usato almeno una volta un Ivanopoulo's crack sa di cosa parlo). Facile, di qui, il collegamento a molte vostre lettere riguardanti il prezzo eccessivo dei giochi (ma il discorso si potrebbe allargare a programmi, cd, videocassette...). L'industria dell'entertainment preferisce quasi sempre far valere una rendita di posizione, alzando i prezzi ed esponendosi alla pirateria, invece di scendere a patti e rinunciare a una fettina dei grossi margini che un gioco per playstation, ad esempio, garantisce.

Una precisazione, poi: finiamola una volta per tutte di credere alle buffe dichiarazioni del produttore di turno (una volta è Microsoft, una volta Sony, e così via...) che dichiara perdite mostruose a causa della pirateria: anche un bambino capirebbe che se la pirateria fosse impossibile, solo una piccola percentuale di utenti "illegali" andrebbe a comprare il prodotto originale, la gran parte cambierebbe semplicemente interesse...

Il gioco delle tre carte

Cominciamo allora dalle colpe (parecchie) dei produttori: Paolo Attivissimo, nel suo recente volume sulla transizione morbida da Windows a Linux, ricorda come il Microsoft Word per Dos, dopo una prima fase piuttosto stentata, abbia sbaragliato la concorrenza, in primis WordStar, utilizzando installazioni su dischetti facilmente copiabili. Una parte dei produttori di software (qui le distinzioni fra applicativi e giochi, PC e PSX si fanno lievi), quella interessata al mercato consumer, realizza a tutt'oggi software con protezione "morbida", facilmente aggirabile. Gli stessi poi si riuniscono in consorzi e

PIRATERIA

lanciano strali contro la pirateria, da essi stessi incoraggiata, che provocherebbe danni per miliardi e miliardi. L'atteggiamento è decisamente ambiguo, e non pare di vedere grose attenuanti: se è vero che creare un sistema assolutamente a prova di copia è difficile e costoso, è altrettanto vero che rendere la copia di un software o di un gioco più complessa non sarebbe un compito così arduo. Il fatto poi che Sony produca anche i masterizzatori è poco più che un dettaglio: i guadagni che il colosso nipponico trae dai videogiochi sono incomparabilmente superiori a quelli prodotti con la vendita di Cd-R e accessori. Com'è noto, però, perchè il business dei videogame abbia successo è necessaria una diffusione capillare delle console, ed è veramente arduo contestare il fatto che il successo della PlayStation sul mercato europeo (il 35-40 per cento del totale mondiale) sia dovuto anche alla possibilità di trovare giochi copiati. Certo, la programmabilità della PSX ha facilitato la produzione di giochi per questa console, ma è ben vero che nei paesi in cui la copia dei videogiochi è abitudine poco diffusa, il mercato va in direzione ben diversa. Controprova: fino a circa due anni fa il mercato statunitense delle console era appannaggio della coppia N64 – Psx con quote praticamente paritarie. Alla faccia della difficoltà nella programmazione della console Nintendo e della diffusione dei giochi su cartuccia. In Europa, guarda caso, al di là di certe scelte di "disimpegno" da parte di Nintendo, il mercato ha bocciato un supporto molto difficile da copiare, per preferirne uno iperduplicabile.
In definitiva: credo di più a una campagna antipirateria discografica condotta dalla EMI, che non deve vendere un lettore cd o un walkman che tutti già possiedono, piuttosto che una crociata della BSA (Business Software Alliance) o dei produttori di videogame a difesa dei loro prodotti.

Dura Lex...

A fianco al discorso culturale e di mercato, interviene, sempre più spesso, un aspetto legale ricorrente sulla stampa generalista e trattato in dettaglio dal nostro esperto Edoardo Dezani. Si intravede un tentativo muscolare della lobby del software di tornare al controllo di una situazione ormai ingovernabile. Questo ha prodotto però una pessima legge che, tanto per dire, diversifica per la prima volta la copia di un prodotto informatico da quella di una videocassetta, oltre all'introduzione di una delirante norma sul bollino SIAE obbligatorio. In questo campo c'è chiaramente ancora molta strada da fare, anche perchè lo spazio di manovra lasciato ai giudici è enorme (e per fortuna, almeno per ora), e l'interpretazione dei testi quanto mai dubbia. Da questo punto di vista molto credo potrebbe pesare un'opinione pubblica in grado di compattarsi per reclamare leggi migliori e più efficienti, magari con il supporto di una stampa un po' meno miope: è difficile concludere alcunchè quando il termine "hacker" si applica indiscriminatamente a chiunque utilizzi un computer per fare qualcosa che non sia solo scrivere con Word. Da questo punto di vista è costantemente ignorato il valore inestimabile dello spirito di ricerca che anima chi, sul limite tra lecito ed illecito, cerca più per divertimento che per lucro di andare oltre i limiti di un PC, una console, un programma. L'ormai grande ventaglio di programmi sviluppati per Dreamcast, spesso usando quel piccolo capolavoro che è l'Utopia Boot Disc, è qui per dimostrarlo.

Che dire di noi

E noi consumatori? Ammettiamo subito le nostre colpe: evitare di spendere 100.000 lire per un gioco fa piacere a molti, non c'è dubbio. In un paese tradizionalmente "dei furbi" come il nostro, poi, questo comportamento assume dimensioni patologiche difficilmente giustificabili, spesso con conseguenze effettivamente negative sulle software house, specie le più piccole, che si vedono negare introiti significativi.
Il primo giudice di tutto ciò è, come sempre, il nostro buon senso, cui molti di voi facevano riferimento nelle proprie lettere. E' giusto, senza dubbio, compensare nella giusta maniera chi ci garantisce ore di divertimento, senza rubargli il frutto della sua fatica. Senza questa forma di civiltà elettronica, difficilmente si verrà a capo di qualcosa e tanti piccoli progetti rimarranno magari chiusi in un cassetto invece di vedere la luce. Ovviamente c'è, dietro l'angolo, il rovescio della medaglia: il buon senso non può tutto di fronte ai comportamenti rapaci di mutinazionali del software e del divertimento elettronico.
In definitiva quindi, corretti si, ma non fessi... o no?

Diritto 1.0: modificare la play

di Edoardo Dezani

"Mio cugggino ha fatto una patch per la Playstation, sono arrivati i poliziotti e l'hanno messo agli arresti domiciliari"... non si tratta di una canzone di Elio e Le Storie Tese, ma di una vicenda che è accaduta realmente in Italia, circa sei mesi fa, e che fa sorgere la domanda: cosa posso fare con la mia Playstation? Il fatto di comprare una Play (ma anche qualsiasi altro prodotto), a naso, mi dovrebbe dare il diritto di pasticciarci a piacimento, anche buttarla giù dalla finestra e/o comunque metterci dentro un chip con tanto di saldatura ma... Eh sí, invece di giocare con la Play alcuni giudici hanno tirato fuori problemi da un articolo del codice penale (l'art. 615 quater, giusto per fare i secchioni) che dice: "chiunque, al fine di procurare a sé o ad altri un profitto (...) abusivamente si procura, riproduce o consegna (...) mezzi idonei all'accesso ad un sistema informatico (...) protetto da misure di sicurezza, o comunque fornisce indicazioni o istruzioni idonee al predetto scopo, è punito con la reclusione sino ad un anno e con la multa sino a lire dieci milioni". Ok, se la Play fosse un sistema informatico, modificandola o divulgando notizie al riguardo, come i ragazzi di Roma del B.A.D. team (se volete sostenerli visitate il loro sito, http://www.bad-hq.com/), accusati di associazione a delinquere per aver divulgato delle patch, ci potrebbe anche stare una condanna... ma la Play può essere considerata un sistema informatico, e aggiungere il chip vuol dire modificarlo? La Play, secondo la Cassazione, organo che raccoglie i meglio magistrati in circolazione, non costituirebbe un sistema informatico, che invece si contraddistingue per essere uno "strumento utile all'uomo che consente la registrazione di dati per mezzo d'impulsi elettronici, su supporti adeguati, che elaborati automaticamente dalla macchina, generano informazioni...", blablablabla etcetc. Aggiungendo il chip, si abilita soltanto la lettura dei cd d'importazione e delle copie di back-up che lecitamente possiamo fare dei nostri giochi, per cui il chip, in sé, non è riconducibile ad un mezzo di violazione di un sistema informatico, che, inoltre, a stento può sostenersi protetto, vista la facilità con cui, in realtà, è violato. Poiché nelle norme penali è punito solo ciò che è espressamente vietato, la norma non è riconducibile all'ipotesi di modificare la Play, per cui l'unica lecita conseguenza che può derivarne è la decadenza della garanzia. Pertanto si potrebbe dire che modificare il play in sé non è reato penale: però in base alle norme sul diritto d'autore la riproduzione o la modifica del software è consentita agli utenti soltanto in conformità alle istruzioni del produttore, e quindi ecco che modificare la play per usare cd d'importazione, o anche modificare via software e non via hardware, come si faceva con il Dreamcast, se poi uso cd d'importazione e non mi limito alla mia onesta copia di back-up, diventa sanzionabile, secondo la legge di cui parliamo nell'articolo sui cd piratati (inutile rilevarvi che questo è il mio personalissimo parere e, come dice sempre il mio capo, i pareri legali sono come le palle, ognuno ne ha almeno due)..

Chi è contro...

un'edizione speciale della posta a cura di Luca Ruella

Previsioni e soluzioni

(Giuseppe De Luca - peppino88@hotmail.com)

Carissima redazione di EGM ITALIA,vi vorrei fare i miei cordiali complimenti a questa rivista così piena di eventi importanti (tra cui l'E3) news, review e di preview. Chi vi parla è un ragazzo di nome Giuseppe De Luca e sono un possessore di Dreamcast da 2 anni e vorrei contribuire anche io sui cd masterizzati, che ormai hanno invaso tute le case. La pirateria è oramai una specie di virus che ha contagiato tutti i videogiochi, non si può scampare dalle sue grinfie. Io sono contrario a questo mercato nero perché non mi sembra giusto che gli sviluppatori di tutte le case editrici lavorino con grande fatica a dei capolavori per poi trovare quei capolavori in mano ai "marocchini". Anche se tutti stanno tentando di evitare questi casi "loro" cercano in tutti i modi di trovare un sistema per masterizzarli. Secondo me bisognerebbe trovare un cd molto più piccolo dello standard,come sta tentando di fare la Nintendo,in grado di metterli in difficoltà. Se noi,in futuro,faremo dei sondaggi troveremo 7 persone su 10 che usano i cd falsi. Ora vi vorrei porre una domanda a voi cara redazione:

1) Secondo voi quale sarebbe il modo per eliminare per sempre la pirateria?

Io già ho dato il mio parere che ho espresso sopra e "voi"???

Vi prego pubblicatemi e rispondetemi a questa domanda ci tengo molto.

Siete fantastici, continuate così io vi leggerò sempre!!!

Vietiamo i masterizzatori

(Sega supporter - checco1985@libero.it)

Ah che bello finalmente una rivista dove si parla di argomenti seri e non domande del tipo "quando esce X", "come si finisce Y", "è meglio Z che W". La pirateria... bella spada di Damocle, croce (per le software house) e delizia (per gli utenti dell'ultima ora). Il discorso di base mi sembra chiaro:

1) La software house di turno sviluppa un gioco impiegando soldi e lavoro;

2) Il gioco viene irrimediabilmente craccato e venduto ad un prezzo irrisorio;

3) I bambini (ma anche, ahimé, molti adulti) per sfidare i propri compagni (o colleghi) a chi ha più "dischetti" comprano a bizzeffe cd pirata;

4)La software house perde una barca di soldi preferendo puntare su giochi con un concetto vecchio come il mondo o comunque sicuro di vendere (vero EA? vero Eidos? e cosi via...) La domanda di fondo è quella che un po' si chiedono tutti: "ma le hardware house (Sony in primis) fanno passi concreti per combattere la pirateria?!" "Chi ci dice che senza modifica e giochi a 10 sacchi (come si dice qui a Roma) la cara vecchia PSX avrebbe vinto sul caro vecchio Saturn?!". "Perché si preferisce vietare la vendita di giochi usati (come mi sembra che in Giappone abbiano fatto da molto) invece che vietare la vendita di cd vergini e masterizzatori?!" "Ok" direte voi "c'è molta gente che i cd vergini e i masterizzatori li usa per archiviare dati o per scopi benefici!!!" Si ma in proporzione ai pirati quante sono queste brave persone?! Poco tempo fa si sparse la voce che la Sony creasse Psx anti-modifica sempre più potenti (che poi venivano puntualmente modificate) ma che poi, per vie traverse, facesse uscire chip di modifica per incrementare le vendite della console. Pensate solo se questa cosa fosse vera: Sony verrebbe accusata di aver ucciso il mercato videoludico!!! Non voglio neanche pensarci perché tendenzialmente credo sempre nella buona fede. Però una cosa dobbiamo ammetterla: la PSX senza modifica non avrebbe venduto così tanto da renderla sinonimo di videogioco. Perché il N64 non ha venduto molto? Per le preistoriche cartucce (non fraintendetemi "W le mitiche console a cartucce del passato!!)?

Per il prezzo spropositato che talvolta toccano?! Ma che... Utenti dell'ultima generazione: senza un minimo di storia videoludica (non che io sia meglio, ma dal Nes in poi ho avuto tutte le console uscite tranne PS2), volti solo alla corsa sfrenata alla "libreria softwariana". Quanti ho sentito dire:

"Quanti giochetti c'hai?"

"C'ho 46 dischetti"

"Ammazza io c'ho 53 giochetti pure quello che spara e quello del calcio!!!"

E noi innamorati di videogiochi che dobbiamo dire?! Porto il mio esempio: esco di casa il pomeriggio e neanche faccio un passo che rischio di schiacciare i teloni dei venditori ambulanti che vendono centinaia e centinaia di cd masterizzati (non esagero se dico che solo nella mia via ce ne saranno un migliaio...). La polizia che fa?! Si accosta ai marciapiedi, aspetta che i poveretti vadano via e fanno finta di niente. Allora mi sorge un dubbio: bisogna far prevalere il lato umano secondo il quale un venditore ambulante extracomunitario non fa una vita facile e quindi è meglio non perquisirgli il materiale oppure il lato della legge secondo il quale la violazione dei diritti d'autore è un reato gravissimo?! Ai Posteri ecc.... Un fattore importante che ogni utente deve avere nella propria coscienza è anche l'impatto che si ha nell' acquistare un gioco: aspettare la fatidica data di uscita del gioco, correre dal rivenditore, spendere il sudato centone (anche di più a volte), avere la confezione in mano, scartare la carta (emozione unica...), apprezzare il manuale di istruzioni, ammirare la serigrafia del cd, stupirsi davanti agli eventuali gadget del gioco (confezione davvero epica quella dei vari RE della Capcom!!), finire il gioco ed esclamare: che bello!! Vale tutti i soldi che ho speso!!! (non nascondo che molto spesso si acquistino delle sole paurose ma d'altronde che ci sta a fare EGM?!!) Oppure l'emozione non conta più?! È meglio comprare uno schifosissimo cd a dieci carte venduto per lo più in schifosissime foderine di plastica?! Ai posteri l'ardua sentenza... Grazie per lo spazio concessomi.

"Le confezioni dei giochi originali sono troppo belle"

50 Euro sono troppi

(Luca – lucavari@libero.it)

Fantastica redazione di EGM è la seconda volta che vi scrivo ringraziandovi per avermi pubblicato sul numero due della vostra rivista. Come si evince dal titolo di questa lettera, ho accolto con piacere il vostro invito a discutere della pirateria verso la quale sono quasi del tutto contrario. Ho detto "quasi" perché capisco quelle persone che non possono

PIRATERIA

permettersi di spendere centomila lire (circa 50 euro) ogni qualvolta esca un bel gioco. Forse anche io faccio parte di queste, ma cerco di ponderare gli acquisti scegliendo di comperare pochi ma ottimi giochi ORIGINALI per il mio DREAMCAST. Questa decisione l'ho maturata (avendo anche io comperato giochi piratati per il vecchissimo Commodore 64 e il vecchio Amiga 500) dopo essermi accorto di quanto danno arrecassi al lavoro di persone che dedicano la vita a rendere felici noi giocatori; inoltre le confezioni dei giochi originali sono davvero troppo belle. Concludo questa lettera con la mia ricetta personale (forse utopistica) per sconfiggere la pirateria: abbassamento dei prezzi (di almeno venti/trentamilalire) degli originali e contemporaneamente linea durissima nei confronti di chi vende illegalmente. Un saluto a tutta la redazione da LUCA

Ma che emozione ci provate, pirati?
(Marco Calamari - marco-comax@excite.it)
Playstation: 37 giochi, Dreamcast: 35 giochi, Nintendo 64: 25 giochi, naturalmente tutti originali. Non sono ricco, ho solo la fortuna di abitare a Milano e di poter girare in vari negozi e trovare il prezzo più basso. Sono favorevole all'usato, contro la pirateria; tutte le volte che ho comprato un gioco, letto le istruzioni e conservato la confezione, è stato per me momento di soddisfazione. Voglio fare una provocazione: qualunque videogiocatore che utilizza giochi masterizzati abbia il coraggio di dirmi che emozione prova ad inserire un cd, una cartuccia, un dischetto o qualunque altra cosa non originale nella propria console, sono proprio curioso di saperlo. Probabilmente saranno tutti giochi di scarso livello o comunque presi per curiosità. Avevo apprezzato la scelta di Nintendo di utilizzare ancora cartucce per combattere la pirateria, però così facendo ha perso la leadership del settore, Sony ci ha guadagnato probabilmente, credo però che questo successo ha fatto del male a Ps2. Infatti reduce dal successo del predecessore in più di un anno di presenza sul mercato solo da poco tempo stanno andando le cose nel verso giusto. Concludo dicendo che se si vuole perlomeno combattere la pirateria bisognerebbe abbassare i prezzi dei giochi originali. Un saluto a tutta la redazione e continuate così.

Rubare un bene non indispensabile è peggio?
(Alessandro Bono ersandro@altavista.it)
Salve, mi chiamo Alessandro e scrivo da Roma. Mi piacerebbe dare il mio contributo per lo speciale del numero estivo di EGM. Io sono uno di quelli che compra SEMPRE software originale, a costo di essere preso in giro dai miei amici "furbi". Il massimo dell'illegalità che posso raggiungere è comprare giochi usati. Di persone che comprano, o addirittura producono, software pirata ne conosco parecchie e, ad essere sincero, proprio non li capisco. A parte il fatto che ad avere troppi giochi disponibili si perde il gusto del gioco vero e proprio (conosco una persona che copia i giochi solo per il gusto di fare in modo che le copie siano il più possibile assomiglianti agli originali, e poi non li gioca nemmeno!), si tratta comunque di furto. Sebbene possa capire, ma non giustificare, chi ruba per vivere, qui si parla del furto di un bene comunque NON indispensabile. In aggiunta a questo stiamo parlando di persone che nella maggior parte dei casi non avrebbero problemi a comprare giochi originali. Nessuno poi mi toglie dalla testa che la morte dell'Amiga (sebbene non fosse una console) sia dovuta alla pirateria. Mi ricordo che era praticamente IMPOSSIBILE trovare un gioco originale, anche nei negozi. Grazie dell'attenzione e compimenti per la rivista che trovo molto bella e curata.

"Dio ha faticato tanto a creare un mondo per noi uomini e noi non lo ricompensiamo per nulla!"

Dio ha faticato tanto, e noi?
(Alessio Spagnolini Ayron@ciaoweb.it)
Salute alla valente redazione di Egm. La pirateria è una conseguenza. È illegale, ma penso sia anche un modo per protestare contro prezzi troppo elevati, lasciando stare il discorso videogiochi (perdonatemi), pensiamo invece all'ambito musicale: 40 carte per un wafer di silicio sono veramente tante (wafer di silicio? Che CD hai a casa tua? N.d. Luca). Se le case di produzione se fossero più oneste, immetterebbero sul mercato cd musicali ad un prezzo molto inferiore. i loro costi di produzione non giustificano simili spese, sono invece le grandi multinazionali a giocare sull'esborso necessario all'acquisto. La pirateria è un po' come il fenomeno dei ragazzi di Seattle, è un modo protestare contro i grandi: ABBASSIAMO I COSTI!. Notare come sulle riviste si legga che Sony, Nintendo e compagnia bbbbbella, si ostinino a contrastare la pirateria inventando nuovi supporti ottici, codici criptati, tanto dopo poco si trova subito un bypass! Il vero rimedio è la diminuzione del prezzo, ma nonostante si continui a combatterla, questa dannata pirateria di favori ne ha fatti molti, in particolare a Sony (avete mai notato come mai nessuno si sia mosso contro la diffusione contro chip di modifica e affini? Tutti invece in tribunale contro il Bleem! Che vergogna). Il boom di vendite per la Playstation è anche frutto della pirateria: quanti hanno acquistato la console grigia con l'intento di giocare esclusivamente legalmente? Dai ammettiamolo, moltissimi giocatori ne hanno acquistata una sapendo che poi si sarebbero costruiti una collezione di cd masterizzati. Io non provo odio nei loro confronti, ma nemmeno invidia. Danneggiano il mercato in effetti, e faticano molto di meno ad acquistare un titolo di quanto non lo faccia io, però io mi diverto più di loro. Loro iniziano a farlo quando inseriscono il cd nel vano Playstation, io molto prima. Io inizio a godere già quando entro nel negozio e sgancio la pecunia, soldi sudati dico, e appena afferro la confezione posso già immaginarmi lì davanti alla TV, posso godermi le scritte sul retro, posso leggermi, anzi, divorarmi il libretto di istruzioni, cavoli: l'odore, l'odore della carta di un manuale nuovo è una cosa fantastica, si sente la fatica di tutta quella gente che onestamente lavora dietro alla produzione di un gioco. Voi mi direte, cavoli ma qualcuno dovrà pure usare cd vergini per copiare giochi e/o affini, altrimenti le case come la TDK, la Sony, la Maxell come tirano avanti se nessuno acquista i loro cd vergini? Io rispondo che Dio ha faticato tanto a creare un mondo per noi uomini e noi non lo ricompensiamo di nulla, anzi, lo devastiamo di continuo. That's all folks!

dite la vostra sulla...

...e chi è a favore!

OK!

Se solo costassero la metà!

Salve sono Mirko, ho 17 anni e scrivo da Palermo. Sono un accanito videogiocatore dall'età di 3 anni quando mi dilettavo con il mitico Commodore 64 giocando a Wonder Boy. Purtroppo come Davide ha fatto notare nello spazio "contro corrente" della vostra fantastica testata (complimentoni ^_^), il problema della pirateria pesa gravemente sul mercato videoludico. Ma è un problema estendibile in tutti i campi, come abbiamo appreso dalla "saga di Napster". Secondo me siamo in un circolo vizioso, e io stesso da studente, quindi non stipendiato, non posso permettermi di spendere 120 mila a gioco e 40 mila per un cd audio, ma d'altra parte voglio essere libero di giocare e di ascoltare la musica che più preferisco. Penso che il mio sia un pensiero comune a tanti giovani che alla fine si affollano ai mercatini. Giuro che mi piacerebbe poter acquistare titoli originali, se solo costassero almeno la metà! Sono sicuro che se dovessero aumentare i prezzi, anche i Manga li troveremmo scannerizzati e distribuiti attraverso la rete... è un dato di fatto purtroppo. Se si potessero abbassare i prezzi, si venderebbe di più e la pirateria graverebbe molto meno sulla qualità del nostro divertimento. Non credete anche voi? Un saluto da uno Star Fan, continuate così!!

Se qualcuno volesse e-comunicare con me la mia e-mail è M_SonGoku@hotmail.com

Anche Sony ci marcia su

Michele Moretto - tonantedj@katamail.com)

Il mese scorso, voi di EGM Italia avete esortato tutti i lettori della vostra rivista ad esprimere un parere sulla pirateria. La domanda sorge spontanea: Playstation, avrebbe mai venduto tanto, senza quel dannato chip? Risposta: No.

Ma ora, per favore, che non si vengano a lamentare i produttori di software che perdono soldi a manetta, perché tutti sappiamo che dietro il mercato dei masterizzatori c'è anche Sony, che fa vagonate di denaro alle loro spalle. Che non venga a piangere nel nostro grembo di videogamer lo Stato Italiano, che impone di quelle tasse da capogiro su ogni singolo cd. Che non si lagnino i negozianti, che in molti casi colle "modifiche" hanno fatto i milioni. Da parte mia non biasimo tutte le persone che fanno uso di software piratato. Mi rendo conto che in alcune situazioni di disagio economico è una via quasi obbligata, perché non credo che limitarsi a sopravvivere sia facile, né tanto meno giusto. Io, utente Nintendo, devo fare chilometri per trovare qualche negozio che supporti ancora il mio onesto N64, per poi sentirmi dire dei prezzi esorbitanti. Un esempio? Zelda:Majora's Mask a £ 220.000. Naturalmente l'espansione di memoria, indispensabile per giocare, e del costo di £ 90.000, non e' compresa nel prezzo. In totale, si parla di circa £ 310.000. Ma scherziamo? Ormai tutto ciò che ci circonda e' targato Playstation, e trovare giochi per Sega Dreamcast e Nintendo e' una vera rarità. E le rarità costano. Vedrete che con la Play 2 si ripeterà tutto daccapo; cambiando il formato il risultato rimarrà invariato. Date solo il tempo di poter produrre masterizzatori per dvd in grandi quantità...

L'hardware costa già troppo!

(Alessandro Rondelli - alessandro_rondelli@libero.it)

Indubbiamente il fenomeno della pirateria è qualcosa di complicato e comunque non è una moda del momento. Premetto che nonostante la mia giovane età (18 anni) ho iniziato a videogiocare a 3-4 anni e possiedo tutte le piattaforme tranne il Saturn (tolti ovviamente i vari Neo Geo, 3DO e Jaguar) tanto da essere uno dei pochi cretini ad aver acquistato il 32X. La mia esperienza è tale anche nel campo del PC. Ora, mi ricordo perfettamente che durante un viaggio ad Hong Kong (14 anni fa) con i miei avevo fatto incetta di cartucce pirata x il Nes (che funzionano ancora oggi) e ricordo inoltre il ridicolo sistema di codici d'accesso che limitava i giochi per il PC (ricordate le varie ruote di Test Drive o Ishido?) perché già allora copiare un floppy era ridicolo.....Non parliamo poi dell'Amiga 500... a Genova, dove abitavo, esistevano negozi (in centro, e non nei vicoli) che vendevano tranquillamente copie pirata di giochi appena usciti....poi sono arrivati i cd e sappiamo tutti che oggi copiare un gioco per PSX è una ragazzata e che per le protezioni per PC basta scaricarsi la giusta crack dai vari siti pirata. Sono dunque fermamente convinto che la pirateria non si possa debellare, neppure con l'abbassamento dei prezzi (perché le copie pirata "home made" sono praticamente gratuite escluso l'investimento hardware iniziale).....ma quello che ci chiediamo è: "Quanto la mia copia danneggia il mercato?". Ora facciamo un esempio. Mettiamo che uno masterizzi un centinaio di CD Playstation in 3 mesi... quanti titoli avrebbe effettivamente comprato se non avesse avuto la possibilità di piratarli? Certo, la copia è un atto di dubbia moralità....ma la Sony non è stata di certo danneggiata per la somma di 10 milioni, ma magari soltanto di qualche centinaia di migliaia di lire perché dubito che il ragazzo in questione avrebbe voluto (e potuto) investire così tanto denaro in titoli forse anche di scarsa pregevolezza. Il vero scandalo, a mio avviso, è che la polizia permetta ai "marocchini" di vendere copie pirata di giochi (cosa questa che introduce anche i meno smaliziati e facoltosi alla "dolce vita" dell'hackeraggio con un misero "deca") davanti ai negozi che pagano una cifra esorbitante di tasse.... Altro grosso problema è la quantità dell'offerta proposta...troppi giochi, troppi sequel (basta guardare la saga di Street Fighter) e non si riesce a star dietro a tutte le uscite....In più pensiamo che in una famiglia media un ragazzino fatica già a far spendere ai genitori 900mila per una PS2....ed oltre a ciò per avere una minima scelta deve spendere altre 200-300 mila in più per i giochi. E' altresì vero che oggi, in Italia, la pirateria ha rovinato il mercato....alzi la mano chi dopo aver acquistato un masterizzatore si è azzardato a comprare un gioco per PSOne....e pensare che, per evitare questa piaga, la Nintendo ha compromesso l'esito di una console (buffoni) utilizzando un anacronistico supporto come la cartuccia. Il problema è che l'idea corrente (soprattutto per quanto riguarda il PC) è la seguente: "Con tutti i soldi che spendo per l'hardware, devo pure dissanguarmi per il software?"....è innegabile che questo pensiero sia capitato nella mente di tutti, pur essendo poi logicamente errato, ma l'espansione del pubblico dei videogiochi è dovuta, in parte a mio avviso non indifferente, anche alla possibilità di copiare i giochi (non so se avete idea della gente che ancora oggi, dopo ormai più di 6 anni, si avventa a comprare una PSOne). Per concludere poi volevo anche sottolineare il fatto che la Sony non si deve meravigliare del fatto che la gente copi i cd.....Io non ho comprato una PS2 e un Dreamcast per spendere ancora 100mila in giochi che graficamente sono impresentabili (scusate, ma da questo punto di vista la PSX ha fatto il suo tempo).

Diritto 1.1: usare cd piratati

di Edoardo Dezani

Ve la ricordate l'estate scorsa?
Mentre noi si stava al mare a giocare a ISS PRO taroccato, veniva approvata la legge 248/2000, e la nostra vita cambiava. Questa nuova legge, innovativa della normativa sul diritto d'autore, dice che per essere condannati penalmente non rileva lo scopo di lucro, ma lo scopo di profitto: prima era punito soltanto chi vendeva roba piratata per farci su dei soldi, ora basta duplicarsi qualcosa gratis per essere incriminati. Tipo che se chiedi ad un amico di registrarti un gioco schifosissimo, che non avresti mai comprato, o te lo registri da solo, o rischi una multa, se non addirittura il carcere: da 6 mesi a 3 anni. Prima di questa nuova legge, per la duplicazione del suddetto gioco schiferrimo che non avresti comunque comprato, rischiavi soltanto una causa di danni da parte della software-house che l'aveva prodotto (perchè, invece, non fare causa alle cause alle software-house che fanno giochi orrendi?), ora invece, teoricamente, potresti anche finire in galera, senza contare la causa civile. Dico teoricamente perché i giudici, che sono un po' meno influenzabili dai lobbisti del legislatore, finora non hanno represso questi reati, e, per fortuna, sono loro che hanno il coltello dalla parte del manico. Significativa al riguardo è la sentenza del 15 febbraio 2001 del giudice Francione del Tribunale Penale di Roma, dove afferma che "la New Economy depone nel senso dell'arte a diffusione gratuita o a bassissimo prezzo, per rendere effettivo il principio costituzionale dell'arte e la scienza libere e quindi usufruibili da tutti, cosa non assicurata dalle attuali oligarchie produttive d'arte che impongono prezzi alti, contrari a un'economia umanistica, con economia anzi diseducativa per i giovani spesso privi del denaro necessario per acquistare i loro prodotti preferiti e spinti, quindi, a ricorrere in rete e fuori a forme diffuse di pirateria riequilibratrice". In pratica, la legge è attualmente rigidissima e potrebbe mandarci in galera tutti, ma fino a che incontreremo dei giudici svegli come il dottor Francione nessuno finirà dentro; il problema è che si può anche non essere così fortunati, e incappare in un giudice non aggiornato sui problemi del software che interpreta alla lettera la legge. In tal caso, scatterebbe la condanna. Un'altra menata della nuova legge sul diritto d'autore è l'apposizione del famigerato bollino SIAE su tutti i cd contenenti software destinato alla commercializzazione, un modo per semplificare la distinzione tra originali e copie. Il guaio è che il bollino deve essere applicato anche sul software freeware, che potrebbe essere oggetto di commercio per quanto riguarda il il servizio di assistenza o manutenzione: freeware e open source non avrebbero bisogno del bollino in quanto la licenza consente libertà di duplicazione e, quindi, non c'è nessuna necessità di distinguere tra originale e copia.
Stando così le cose, gli sviluppatori open source devono sbattersi per far mettere il bollino, anche se non gli serve a nulla, una bella fregatura che favorisce ancora una volta le lobbies dei produttori tradizionali.

l'intervista sulla...

nell'antro del Drago

"Ce l'ho io un amico che modifica le Play!"

Non è che questa conoscenza possa regalarmi prestigio sociale come quando eravamo quindicenni ma almeno è sufficiente a farmi assegnare il pezzo sull'intervista. Aiutato dall'amico Punti (il caporedattore – n.d.a.) metto giù uno schema mentale dell'articolo e mi appresto, carico di anticipazioni, a contattare questa bestia strana che è "il Drago".
Il mio caro è un tipo in grado di dialogare con qualsiasi oggetto pervaso da elettricità e in un paio di occasioni ha riportato in vita certi miei rottami buoni per il robivecchi (credo abbia usato l'imposizione delle mani o qualche rito vudù).
Adesso smanetta anche sulle PSX ma come anticipavo è una bestia strana e scoprirete presto il perché.
Mentre volo da lui mi chiedo se sarà in qualche modo possibile essere professionale o se dopo quindici secondi mi sfodererà una Moretti e qualche aneddoto calcistico, e tutte le mie buone intenzioni affogheranno in un boccale. Entrato in casa dribblo l'uomo baffuto e dopo dieci minuti trascorsi a parlare di StarOffice lo inkiodo all'intervista.

Com'è che hai iniziato? Volevi giocarti l'ISS giapponese con gli amici?
È stata tutta colpa del Ciccio... Figuratevi, avevo appena il tempo di respirare tra lavoro e studi.

Che sono...?
Al tempo lavoravo come tecnico nel settore Private Mobile Radio (ricetrasmittenti) e studiavo al Poli (la sciagura).
Così un giorno mentre agonizzavamo durante l'ennesima partita a fifa98 sulla play di questo mio amico, lui mi ha buttato lì: "Ma tu la sapresti modificare la playstation?"

E tu imponendo le mani l'hai modificata seduta stante?
L'inizio è stato banale come una ricerca con Altavista. Il resto è venuto da solo, dato che la modifica consisteva nell'innestare l'ormai famoso chip della Microchip che io adottavo nei miei progetti di lavoro.

Quanto hai dovuto "investire" e quali sono "i ferri del mestiere"?
Qualche anno di studio e soprattutto di pratica lavorativa...

Ok, questi li avevi già. Che cos'altro?
A dire il vero ciò che mi stupì maggiormente all'inizio erano i costi, veramente contenuti, mentre il "mercato" chiedeva cifre sproporzionate. Sostanzialmente servono pochi oggetti che nei vari siti internet non comparivano quasi mai. Tipo la banalissima "pasta per saldare" che si trova praticamente nei supermercati e senza la quale il nerd qualsiasi non ottiene alcun risultato. Quello che voglio dire è che per modifcare una PSX non è necessario avere immense conoscenze specifiche ma saper saldare o almeno voler imparare.

Ok, gli schemi per le modifiche li trovi sul web ma i chip quanto costano?
L'evoluzione dei prezzi nella Rete è stata interessante: si è passati dalle 30 carte circa per il chip già programmato alle attuali 3. Ossia poco più del costo del mio primo chip vergine.

E questo quanto vale per il "mercato" e quanto per te?
Non è errato dire che i pionieri della modifica da 150 carte a botta si sono arricchiti parecchio. Io ne chiedo 50, un prezzo tutto sommato elevato che giustifico con la qualità del lavoro svolto... la classica presa in giro dei professionisti. Scherzi a parte, bruciare una piastra è semplicissimo e chi ti porta la sua psx con gli skin dei pokemon la rivuole funzionante al 100%, ci mancherebbe!

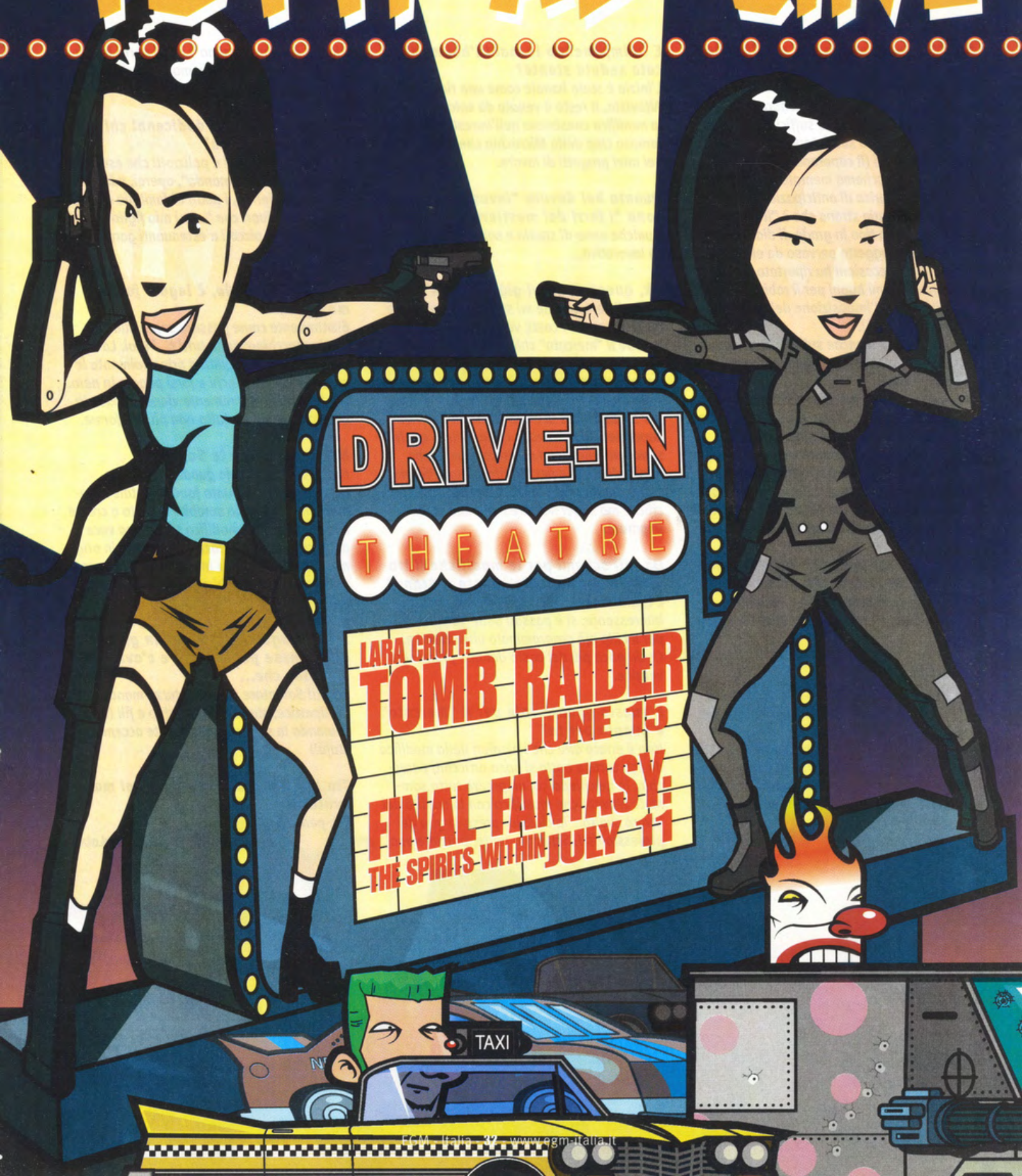
Oltre agli studenti dodicenni chi ti chiede la modifica?
Che dire... finanzieri e poliziotti che esordivano con "...mi raccomando", operai, adolescenti e, i migliori, i padri di famiglia che se ne vengono fuori con "...sai mio figlio" e poi costringono i piccoli a estenuanti gare a Colin McRae.

Ma, che tu sappia, è legale far la modifica?
Esattamente come passare sopra alla psx con la macchina: sono tutti c...i tuoi. La componente illegale riguarda principalmente le copie pirata dei giochi e farsi pagare in nero. Dal lato Sony chiaramente viene rimossa la garanzia su un prodotto non più conforme.

Ma che ci perde la Sony?
Nulla, anzi ci ha solo guadagnato! Non dimentichiamo il punto fondamentale: neppure un megagenio sarebbe riuscito a creare il software per la modifica senza una voce dalla casa madre. Senza contare che in origine la modifica veniva incontro all'esigenza di poter caricare i giochi con codifica televisiva differente dal proprio standard.

Senti Drago, c'ho giusto un gioco giapponese per le mani e c'avrei qua una play che...
Pronti! Saldatore 20Watts, terza mano, molla dissipatrice, stagno, pasta, chip e fili (mi raccomando la sezione, non dovete accendere la stufa!)

Tra l'altro... ma tu la play l'hai mai avuta?
No, perche?

Maurizio Labate

TUTTI AL CINE
DRIVE-IN
THEATRE
LARA CROFT:
TOMB RAIDER
JUNE 15
FINAL FANTASY:
THE SPIRITS WITHIN
JULY 11
TAXI

MA CON EGM

a cura di Davide Cavagnero e lo staff di EGM

"I videogiochi sono una miniera inesauribile di storie e personaggi", dice il produttore del film estivo di Tomb Raider, Lloyd Levin, "da parte nostra, è una grande responsabilità offrire un prodotto valido, in modo che la gente capisca le potenzialità dei videogiochi". Levin sa di cosa sta parlando: è chiaro il riferimento alle precedenti declinazioni di giochi in film. Prodotti come Super Mario Bros e Street Fighter non hanno fatto onore ai loro "padri elettronici". Il risultato, in quel caso, è stato tutt'altro che soddisfacente. Levin è pronto a scommettere che la sua creatura dall'elevatissimo budget e con Angelina Jolie ("la donna giusta al posto giusto", possiamo dirlo?) invertirà questo pessimo trend. Anche i ragazzi della Square Pictures, lo studio Hawaiano responsabile dello sviluppo del film di Final Fantasy, si sentiranno nello stesso modo, c'è da scommetterlo.

Quest'estate, in America, ha offerto la miliardaria collisione tra due grandi business, quello cinematografico e quello videoludico, dalle dimensioni inusitate con questi film dall'altissimo budget e profilo. A differenza dei precedenti prodotti, Tomb Raider e Final Fantasy non sono b-movie, entrambi hanno alle spalle una produzione e un cast di prim'ordine, ben diverso da quello di Double Dragon o di Mortal Kombat, forse l'unico appena dignitoso.

Se i responsi dei botteghini nostrani seguiranno il filone dorato di quelli USA, questi film saranno la testa di ponte di un movimento massiccio che porterà molte altre trasposizioni.

Stiamo assistendo all'alba di un'era (un'altra) dorata dei game movie? Voi dovere solo preoccuparvi che il popcorn sia caldo e cercare di stabilire quale film sia più bello. Per il resto, continuate a leggere, per saperne di più.

Angelina Jolie nei panni di Lara Croft ha un bel da fare nelle tombe di mezzo mondo, nella versione per il grande schermo di Tomb Raider, a sinistra. Sopra, la conturbante dottoressa Aki Ross guida lo squadrone Deep Eyes verso una delle otto forme di vita che salveranno il mondo in Final Fantasy: The Spirits Within.

CINEMA E VIDEOGIOCHI:

Il cinema, bontà sua, è ancora nell'età dell'oro. Non sto parlando del cinema europeo, il mio riferimento è Hollywood e la sua vena inesauribile di lusinghe e promesse (tutte mantenute, almeno fino ad oggi). L'altro continente è ancora pieno zeppo di gente entusiasta e di favolistici ricconi che, novelli re Mida, riescono a mutare in oro tutto quello che toccano. È così, o quantomeno deve esserlo. Altrimenti non mi spiegherei la melassa miliardaria che indora tutto quanto il cinema USA delle major. È una melassa in puro stile americano: asettica, levigata fino alla noia, batteriologicamente inappuntabile, e, quel che è peggio, esportabile e mondializzabile. Il grande impianto filosofico, che sostiene l'America, preservando gli Americani da un bel numero, molto più grande di quello attuale, di sedute psicoanalitiche, è tutto pressato nell'hamburger di Mc. Tra carne di oscura estrazione, ritroviamo lo spirito pionieristico della televendita, che vale nell'Ohio così come nelle depressioni del Caucaso. Ogni successo di botteghino in America, quindi, rimbalza da un capo all'altro di questo nostro piccolo mondo, andando a battere cassa ovunque. Questa è una verità dalle salde fondamenta, tali e quali quelle del fast-food Mc nella Piazza Rossa di Mosca, nell'ex tana dell'ex nemico.

Per la magia della stampa, sto scrivendo adesso, il 20 di luglio, quello che leggerete tra un paio di mesi. La cosa buffa è che sto scrivendo di un evento già dato in pasto a migliaia di avidi occhi. L'11 luglio, nella grande casa delle libertà, leggi in USA, è esploso in tutte le sale il film di Final Fantasy, mentre a giugno, il 15, il palato fine dei commentatori americani sarà stato deliziato dai conturbanti massacri e dalle sensuali esplosioni che illuminano, assieme alle forme di Angelina Joie, il film di Tomb Raider. Non dimentichiamo chi, come Mila Jovovich, si sta preparando per dare voce e spessore e corpo alla bella ma sfortunata Alice di Resident Evil.

Attimo di sgomento, palpitazioni a mille e leggero delirio di onnipotenza.

Orlo del collasso egotico, deflagrazione e iperventilazione, allentamento dei nervi.

Avrete visto i trailer, avrete anche scaricato dalla rete spezzoni di film, se non il film intero: nessuno lo mette in dubbio. Se non l'avete ancora fatto, fatelo, anche se nulla, però, vale la sala buia del cinema discreto, affogato dai miasmi della provincia produttiva. È cento anni che questa sala buia con delle seggiole ci affascina. Oggi, poi, c'è il surround, l'impianto a adamantina fedeltà: l'impatto di questi film sarà, per noi tutti incancreniti videogamer, sconvolgente. Poi raccontateci i vostri pareri.

E noi vi racconteremo i nostri, garantito.

Nulla sarà come prima

Non è la prima volta che il cinema e i game flirtano, incrociando le loro strade, sviluppando relazioni trasversali. Il flusso non sembra troppo pericolante. C'è una sorta di grande compensazione. I giochi scippano i personaggi ai film, ne copiano la trama e l'aura particolare e patinata. Il cinema fruisce dell'apporto tecnico dei videogiochi: spesso è la struttura della narrazione a risentire maggiormente di questa contaminazione. Il tecnico, oscuro e sepolto sotto il suo silicio informatico, non fa copertina, non ha una bella faccia per i poster, non ha un bel fisico per farci delle action figure. Nel cinema, sentiamo spesso che il mondo necessita di eroi, ma è il cinema stesso, più che il mondo (che ne ha quanti ne volete, basta sapere dove guardare), ad avere bisogno di eroi. Pensate a quanta insistenza i grandi produttori, dalle villone piscinate e dalle biondone platinate, avranno speso per cercare un personaggio dei game da sbattere sulla ribalta del cinema. Gli anni passavano e la frustrazione macerava a fuoco lento, fermentando il livore e il sentimento d'ansia soffusa, tipico delle occasioni mancate. Nessuno c'era riuscito e nessun nostro eroe aveva fatto il grande salto. No, non penso che Mario possa essere considerato un precursore. Mortal Kombat? Per la carità, lasciamo perdere. Un attimo prima del crollo, il grosso bolo del tempo andato è imploso, in pochi anni, in due grandi produzioni. Sono ovviamente due film distinti. Dietro la dottoressa Aki Ross, ci sono oceani di tabulati e aride programmazioni vettoriali, ma sotto la treccia di lady Lara Croft, ci sono i boccoli corvini della bella Angelina, di nome e fatto.

Ecco una faccia da copertina, ecco un bel fisico per i poster, ecco delle belle curve per le action figure (andatevi a leggere quello che dice l'attrice a proposito delle action figure di Lara). Lara non aveva nulla fuori posto: sulla fiducia, a scatola chiusa, tutti avrebbero scommesso sul suo debutto cinematografico. L'eroina più papabile per una trasposizione cinematografica ha, in ogni modo, dovuto attendere 5 annetti buoni per fare il grande salto. Ci sono andati cauti, ma come dargli torto, poverini? Il business sfiora il cielo stellato, dove non si ragiona né con i dollari né con gli euro, ma con i dollari-luce, usando gli

RELAZIONI PERICOLOSE

introiti annuali di Julia Roberts come termine di paragone... Sospendiamo il giudizio, rimaniamo in attesa, il nostro settembre sarà infuocato dalle nuove uscite, dalla *Guerra delle Console*, e da questi film.

Tomb Raider

Partiamo dalla realtà, da quello che possiamo vedere e toccare. Toccare forse no, si tratta pur sempre di una diva di Hollywood, blindata fino all'ultimo rimasuglio di codazzo. Angelina Jolie è un'attrice nata: i suoi genitori infatti sono entrambi attori. Nella vita però, la bella Angelina evita, come la peste, tutte le pose dell'aristocratica armatura che il personaggio di Lara le ha imposto. La dottoressa Croft è una pari del Regno Unito, un'aristocratica di retaggio sfavillante. L'aristocrazia, nel suo lusso, nello sfarzo, nell'aureo broccato, nel dolce ozio di giornate fantasmagoriche ripetute fino all'eternità, conosce un solo, grande nemico: la noia. Sarà questa tarma a divorare la bella Lara, sparandola nei luoghi più impervi e pericolosi del pianeta. Bisogna dire, però, che la procace archeologa ha forme e humour da vendere, sconosciuto ai suoi epigoni reali.

Angelina oscilla tra la depressione cupa e la depressione cosmica. Nella vita vera, fuori dal set, aveva assoldato un killer, per ovvi motivi (farsi uccidere, *NdR*). La vita degli attori si scrolla con difficoltà della finzione scenica: quella vicenda reale ha avuto un lieto fine (mooooolto cinematografico). Il killer non se l'è sentita e l'ha convita a ravvedersi. La bella attrice, smessi gli istinti autodistruttivi, ha trovato l'anima gemella, Billy Bob Thorton, altrettanto cupa e nera. Come regalo di anniversario, la dolce mogliettina ha fatto trovare a Billy un paio di loculi gemelli. Come si dice: "finchè morte non vi separi"? Magari, oggi nemmeno quello. La presenza della morte è una costante nella vita della giovane coppia che ama il nero come colore e come augurio. Quando l'abbiamo intervistata, al suo collo pendeva una strana boccetta, piena di un liquido rosso, molto pastoso. A precisa domanda, la bella Angelica (sempre meno tale) ci ha risposto, con un candore unicamente made in USA, che si trattava del sangue del marito. Ai miei tempi, c'era il mezzo cuoricino d'argento. Quello d'oro costava troppo. Senza contare l'ampia mappatura dei tatuaggi che colorano la pelle eburnea della diva. Passiamo dai classici ideogrammi giapponesi (Angelina dice di averli "da qualche parte", ma noi non l'abbiamo mica visto) a un classico inflazionato come il dragone sul deltoide. Sulla schiena, campeggia un verso di T. Williams, mentre lo stomaco accoglie una goccia di sapienza latina. "Quod me nutrit me destruit", ovverosia : ciò che mi nutre mi distrugge. Meditate gente, meditate.

Qualche cifra

In America, Tomb Raider ha avuto la solita partenza fulminea al botteghino: il primo weekend ha totalizzato la ragguardevole cifra di 48 milioni di dollari e spiccioli. Nelle prime tre settimane di proiezione, a pellicola ha sfondato in scioltezza il muro dei 100 milioni, diventando il sesto film dell'anno a raggiungere quella venerabile cifra. Si tratta dell'incasso più alto mai ottenuto da un film tratto direttamente da un videogioco. Non è un motivo di vanto questo, non si possono pesare patate (i vario Mario e compagnia danzante) con le pepite. Non dimentichiamoci l'ascesa autoritaria di Aki Ross e di FF. Aspettiamo. Vediamo. La colonna sonora sfrutta l'onda lunga del successo di celluloide, piazzando sul mercato tonnellate di CD, rastrellando premi un po' ovunque. C'è anche Elevation, di quel gruppo irlandese con il cantante carino (io direi anche Bono) e il chitarrista pelato.

PROSSIMAMENTE SU QUESTI SCHERMI

I grossi film in uscita aprono la strada per un'ondata di prodotti direttamente ispirati ai videogame più amati. Mentre sembrano in stallo le produzioni per House of the Dead e Paradise Eve, ecco le ultime indiscrezioni sui prodotti in lavorazione.

Resident Evil

È attualmente in produzione, sotto la regia di Paul Anderson, autore di Event Horizon. Il film non ha nulla a che vedere con il gioco. Troveremo due belle: Mila Jovovich e Michelle Rodriguez alle prese con un computer impazzito (Uh, dov'è che l'ho già sentito?) che ha trasformato un laboratorio pieno di scienziati in un ricettacolo di non morti. Data di uscita USA: 26 ottobre.

Soul Calibur

La versione cinematografica del popolare fighting di Namco è nelle mani capaci di Sammo Hung, quello di Martial Law.

Si sta già pensando ad un sequel. Gli onori CGI sono a cura di Rithm and Hues, ma non ci sono date certe circa l'inizio delle riprese o della produzione stessa. Sarebbe bello se Sammo fosse bravo a recitare, tanto quanto lo è nel dirigere. Non pensate anche voi che sarebbe perfetto per il ruolo di Mitsurugi?

Duke Nukem

La Threshold sta sviluppando un film sulla base del gioco in prima persona sparatutto, salito alla ribalta cinque anni fa con Dimension. Il solido ragazzone fedele alla bandiera e alle bionde sarà il protagonista di un classico film d'azione, misto alla commedia ma ricco di violenza, che dovrebbe andare in produzione alla fine di quest'anno.

Gex

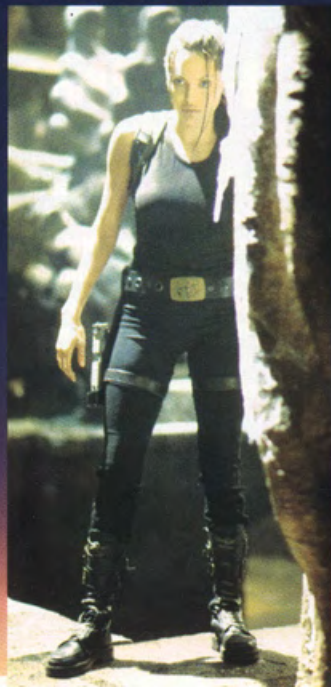
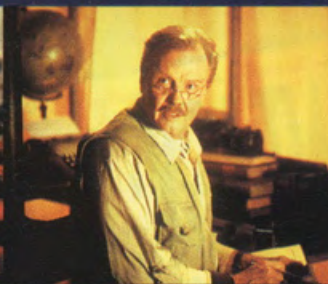
Si mormora che la star intelligente di Eidos possa diventare protagonista di un film Dream Works, sebbene il progetto debba ancora prendere le prime mosse.

LARA CROFT: TOMB RAIDER

EGM GRAND DRIVE-IN · JUNE 15 · PARAMOUNT PICTURES

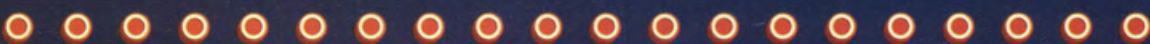
Nessuno ha mai sostenuto che scavare tra le tombe sia facile, e non stiamo parlando soltanto dei rischi del mestiere che si possono incontrare (vampiri sanguinari, lupi selvaggi, trafficanti pericolosi). Spesso è la goccia a scavare la roccia, sono le piccole cose ad arrecare i danni più grandi. "Mi sono fatta una bruciatura sulla gamba rimanendo troppo vicina al bulbo di un candeliere acceso", ci ha detto Angelina Jolie, "Ho ancora i segni dell'imbracatura della scena del balletto elastico. Mi sono stirata i legamenti dell'anca e ho dovuto camminare con un bastone, per qualche giorno". Sembra una persona che ha davvero bisogno di un Medikit. Non si può dire che la Jolie non si sia "gettata", letteralmente, nei panni dell'eroina virtuale del pericolo Lara Croft, cui offre carne ed ossa per la trasposizione estiva ed esplosiva di Tomb Raider. Angelina non ha voluto usare controfigure e ha girato di persona tutte le scene più pericolose del film, tra cui anche quella, ricordata in precedenza,

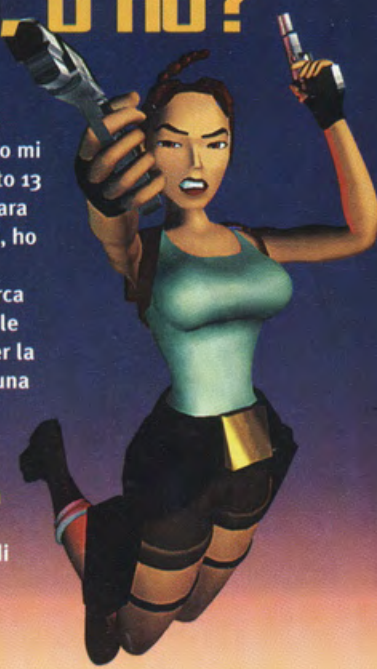
del bungee (in cui la vediamo rimbalzare per tutto il suo maniero/quartiere generale per debellare una banda di mercenari), poi in quelle dei combattimenti kung-fu in pigiama di seta, degli scontri di mitragliate bollenti a bordo della sua moto Norton, e di tutte le altre sequenze ritoccate in puro stile Matrix. La Jolie ha impiegato tre mesi a preparare la parte, cercando di imparare il modo di combattere di Lara, modellando il suo fisico sulla sexy vamp virtuale (per ulteriori dettagli, leggete la nostra intervista alla bella Angelina). Non è certo intenzione della Paramount sprecare i circa 200 miliardi e rotti investiti nel progetto. Il film è stato quasi interamente girato negli studi inglesi di Pinewood, "culla" di tutti i film di James Bond e, di fatto, il più grande impianto cinematografico d'Europa (brucia tanta energia quanto quella di una piccola città). Nella nostra visita autunnale, abbiamo visitato i tre principali set del film, tutti grandi come un hangar d'aereo. Abbiamo visto, in grandezza reale, l'interno del Maniero Croft, una sorta di museo hitech, ricco d'artefatti e gadget tecnologici. Abbiamo visto, poi, il secondo set che ricostruisce la tomba siberiana, in arte l'Orrery, che contiene una riproduzione in scala del sistema solare, grande quanto un piccolo campo da calcio. Ma il set che ci ha fatto sprofondare di più la mascella è stato il terzo, quello della tomba cambogiana. Completo di densa nebbia, passaggi segreti, funi da decine di metri, spesse radici attorcigliate, mure intagliate di bassorilievi, questo set ci ha riportati indietro all'atmosfera più genuina del gioco, specialmente quando abbiamo spiato il boss Buddha, con tutte le sei braccia a posto. Non dovete però aspettarvi una pedestre copia in carta carbone del gioco. Sebbene l'intera gang di Core abbia supervisionato la lavorazione del film, la sua storia è stata scritta dal regista, Simon West, che non ha mai condotto Lara, joypad in pugno, attraverso i soliti posti (per sua fortuna, il suo aiuto regista ha giocato e videoregistrato le proprie partite). "Il fatto che il film sia basato su di un gioco è un valore aggiunto", precisa West, "ma non è il criterio principale. Se il gioco non esistesse, e se qualcuno avesse creato da zero un grande personaggio come Lara, avremmo comunque potuto fare un grande film".

La trama ricalca una delle tante avventure di Lara per PS: la giovane archeologa è in giro per il mondo alla ricerca di due artefatti in grado di manipolare il tempo, gettando luce sulla scomparsa del padre di Lara. Il film però si è preso delle libertà, rispetto al mondo Croft tradizionale. Il look, innanzitutto, non è lo stesso, nessuno dei personaggi ricorrenti del film (come il pessimo Werner Von Croy o la sua vecchia e puzzolente spalla) fanno capolino nel film. Lara/Angelina dispone, invece di un modernissimo maggiordomo, di una piccola spalla, un occhialuto ragazzo, ricco delle più avanzate tecnologie, e di un nuovo nemico, il cattivissimo Manfred Powell. Abbiamo anche intravisto il signor Croft, papà di Lara: è il vecchio Jon Voight, vero padre di Angelina ad impersonarlo. "Abbiamo ripreso del gioco molte cose, anche se non immediatamente evidenti come i movimenti", ci ha detto il responsabile degli effetti speciali, Chris Corbould, "penso che

Nuove facce: il maggiordomo Hillary e il nerd Bryce, spalla suo malgrado **Nuovi nemici: Powell (è un avvocato, ed è per forza cattivo)** **Lara deve ritrovare un collega scomparso. Non c'è nel gioco.** **Non sappiamo che pensare del collega Alex. C'è puzza di bruciato.**

sarebbe diventato troppo simile ad Indiana Jones se avessimo attinto a piene mani dal gioco. Abbiamo scelto pochi elementi essenziali, privilegiando la cura per la storia che tutti devono potere vedere e capire, senza avere la convinzione di trovarsi di fronte ad un'ennesima versione cinematografica di un videogioco".

Il risultato sarà pari alle attese?

Il regista West ha dimostrato con il precedente lavoro *Con Air* di essere in grado di maneggiare bene il film d'azione, e Tomb Raider è pieno di azione, con numeri stellari e movimenti repentini della videocamera, in grado di restituire l'atmosfera del gioco, senza cadere nella noia delle precedenti conversioni cinematografiche di giochi. "Non c'è nulla che non mi faccia pensare ad un grande prodotto", ha sentenziato il produttore Levin. Anche la Paramount spera che gli spettatori siano della stessa opinione, anche perché la licenza non deve essere costata poco. Tutti gli attori, poi, hanno firmato per il sequel, Angelina compresa. "Abbiamo idee sufficienti per tre film", conclude Levin.

Per girare alcuni esterni la troupe si è spostata in Cambogia. Tomb Raider è la prima produzione inglese a tornare in questo stato da 30 anni a questa parte.

L'abito fa il monaco, o no?

Non avrete certamente fatto fatica nell'accorgervi che le due Lara hanno un look diverso: la pupa del film ha un total black, cupo e rapinoso, mentre la tipa del gioco persevera con il top verde acqua e gli hot pant caki. C'è una ragione. La costumista Lindy Hemming, già premio Oscar, dice che: "Nessuno mi ha detto di fare un top o una t-shirt del genere". La Hemming ha confezionato 13 completi per il film, tra cui anche un semplice asciugamano da doccia. "La Lara originale aveva un look più complesso, ma quando ho letto la sceneggiatura, ho capito che non avremmo potuto farne una nuova Mad Max. Doveva avere un aspetto più high tech". La signorina Croft non indosserà nessuno tipo di marca nel film. La costumista non ha voluto nessuna marca d'abbigliamento: tutte le mise di Lara sono di produzione sartoriale, dagli stivali fino allo zainetto. Per la scelta monocromatica del nero, la Hemming ci spiega che "Angelina Jolie è una delle poche persone che non si sentono a proprio agio con vestiti colorati", (per sapere perché, andatevi a leggere la nostra chiacchierata con Angelina). In ogni modo, nonostante le diversità, Angelina ha convinto i critici più incalliti. "Penso che la scelta della Jolie sia ottima per impersonare Lara. Ha certamente il fisico per il ruolo", ci ha detto Toby Guard. E uno come lui dovrebbe saperlo bene: è stato il geniale disegnatore della prima versione di Lady Croft per Core, nel lontano 1994.

Quando l'edizione numero 7 di Final Fantasy planò nelle PS del mondo intero (correva il lontano 1997, ricordate?), il suo uso della computer grafica (CGI) ha cambiato per sempre il modo di guardare ai videogiochi. Mentre Square si stava raccogliendo le scene del gioco in CGI, il pubblico dei cinema aveva modo di assistere alla proiezione del primo film interamente digitale: il gioiellino Disney, *Toy Story*. L'effetto di questo film sul regista di Final Fantasy, Hirinobu Sakaguchi fu devastante, e una trasposizione cinematografica di FF fu subito messa in cantiere.

Libero dalle limitazioni del software, Sakagichi ha messo insieme una squadra di uomini scelti trai i migliori artisti digitali di Hollywood. Si sono barricati negli studi Square di Honolulu per portare la tecnologia e il cinema in luoghi estremi, mai visti prima. Avrebbero potuto godere di una delle migliori viste sull'Oceano dalla loro finestra, ma non hanno avuto nemmeno il tempo di alzare la testa. In ogni piano dello studio la tapparelle erano abbassate, mentre le finestre erano tappezzate da fogli, l'unica luce filtrava a fatica dai computer SGI, perennemente accesi. Nello studio, c'erano ben 960 CPU, ovviamente modificate, ad altissime prestazioni, cui è stato affidato l'arduo compito di rendere il movimento digitalizzato. Il risultato sono i 96 minuti di performance SGI (ah, si: c'è anche una storia!) che sono sbarcati venerdì 24 agosto nei nostri cinema, con il titolo *Final Fantasy: The Spirit Within*. Ogni volta che vi imbattete in uno degli attori digitali sullo schermo, è bene che ricordiate di stare vedendo ben tre attori in carne ed ossa per personaggio. Ricordiamo, in ordine di fama, i primi, tutti grandi attori hollywoodiani che hanno dato la voce ai personaggi nell'edizione a stelle e strisce: Alec Baldwin, Ming Na, James Wood, Donald Sutherland, Steve Buscemi, Peri Gilpin e Ving Rhames. In un secondo momento, sono subentrati gli attori che hanno fornito il movimento corporeo ai modelli digitali, registrato nello stesso set di Honolulu che ha ospitato molte scene di *Baywatch Hawaii*. Square ha usato un'unica camera motion-capture a 16 per registrare i movimenti degli attori. Scusi dottor Lucas: ma questi movimenti sono molto più convincenti di quelli di un Gungan qualsiasi, anche perché sono passati ormai due anni da *Episode I*. I disegnatori digitali, infine, si sono chiusi nello studio sotto la guida del direttore Andy Jones, e, uno per ogni personaggio principale, hanno creato tutte le espressioni facciali che vedete sui personaggi. Il vero maniaco di FF non ha trovato nessun Chocobos in giro per il film. La storia è ambientata sulla Terra, per la prima volta nella sto-

Lo squadrone Deep Eyes (dall'alto a sinistra): il leader Gary Edwards (doppiato da Alec Baldwin), il comandante in seconda (Ving Rhames), Neil Fleming (Steve Buscemi) e Jane Proudfoot (Peri Gilpin). La navetta spaziale del team, protagonista di molte fughe dai fantasmi e, in basso a sinistra, l'ambiguo Generale Hein (voce di James Wood) che intende dominare il mondo.

ria del gioco, nell'anno 2065. Il mondo del futuro è tristemente desolato. Alieni ombra, chiamati Fantasmi, hanno invaso il nostro pianeta, uccidendone gran parte della popolazione succhiandone l'energia vitale, ma alcune sparute città ormai in rovina ancora resistono. La speranza è l'ultima a morire. La dottoressa Aki Ross, cui Ming Ha presta la voce, e una formazione militare, chiamata "Deep Eyes", ricercano, nel globo devastato, otto forze spirituali in grado di rovesciare le sorti dell'impari battaglia. Dopo essere stata infettata dagli alieni, Aki scopre di avere una strana sintonia con i Fantasmi, e si ripiega su sé stessa, navigando nei propri ricordi e sogni, alla ricerca della soluzione per la salvezza umana. Così è, fino a quando il pericoloso Generale Hein (dalla voce di James Wood) lancia in orbita un cannone spaziale in grado di distruggere sia gli alieni sia i rimasugli di vita rimasta sulla terra. Si tratta di una corsa contro il tempo e contro le orde degli alieni, per colmare la mancanza che durava da *Starship Troopers*.

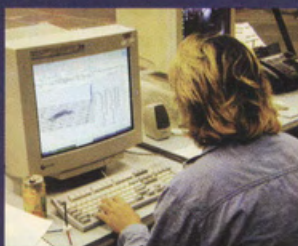
Sebbene il film sia decisamente diverso dall'impianto tradizionale del gioco, ne condivide i temi principali: vita, morte, amore, il male che minaccia le nostre vite e il conflitto interiori con i propri poteri che i personaggi non riescono a comprendere appieno. "Non ho voluto che il film potesse ritornare agli ambienti tradizionali del gioco", afferma Sakaguchi, "perché una delle ragioni dell'insuccesso delle precedenti versioni cinematografiche dei giochi risiede proprio nella familiarità con ambiente e situazioni, che ha reso quei film ripetitivi e prevedibili. E, anche se il film porta il titolo *Final Fantasy*, non ci vorrà molto a capire che usa trame, situazioni e personaggi diversi".

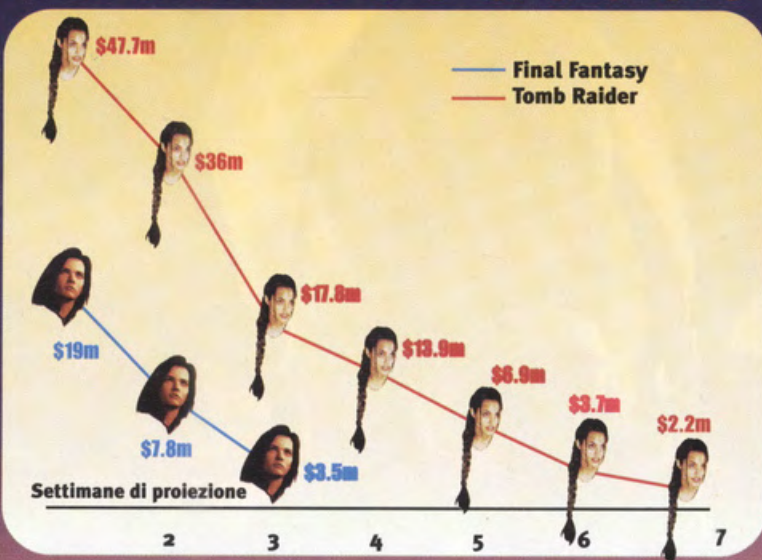
Il risultato sarà pari alle attese?

Una cosa è certa: se cercavate un viaggio nella migliore grafica digitale possibile fino ad oggi, bene, l'avete trovato. Non necessariamente un film con una buona grafica è anche un buon film (ricordate il mezzo flop di *Godzilla* del 1998?). Il punto della questione è la capacità di Sakaguchi di creare un buon film, dopo averci deliziato con i videogiochi. Non ci sono più 50 ore buone per dipanare una solida trama di gioco, il film di FF ha avuto solo un'ora e mezza per dipanare una storia che potesse stare in piedi, non dimenticando il concept voluto dal suo creatore, "Che cos'è la vita... e cos'è la morte?". "Lo scena si apre sulla Terra del futuro, dove la scienza studia vita e morte, con la vita tradotta in valori energetici. In questo modo, cambia il modo di affrontare la morte delle persone che ci stanno intorno. Abbiamo cercato di affrontare in chiave filosofica le questioni legate alla vita, all'amore e ai sentimenti". Sembra molto profondo, ma i dialoghi del film sono quelli che sono, in fondo la trama è stata scritta a quattro mani da persone che non hanno grande familiarità con la sceneggiatura professionale. Come super fan della serie la nostra eccitazione è stata grande, ma il piccolo Ebert dentro ognuno di noi ci ha consigliato di aspettare, vedere e aspettare ancora.

Dalla fantasia alla realtà...

Abbiamo visitato gli studi Square di Honolulu, Hawaii per vedere come si è materializzato Final Fantasy: The Spirit Within.

Abbiamo visitato gli studi Square di Honolulu, Hawaii per vedere come si è materializzato Final Fantasy: The Spirit Within.

I tecnici possono controllare in tempo reale le riprese, per avere la certezza che siano buone. Il risultato finale sarà inviato ai grafici.

Questa parete di CPU SGI nella tana di Square ha bisogno di ore per rendere scene di pochi minuti.

Ma la realtà è ben altra cosa...

Potete dire quello che volete; ma al botteghino USA la partenza di FF non é stata per nulla bruciante. Anzi. Nelle prime tre settimane il film ha doppiato a fatica la boa dei 30 milioni di dollari. Pochino, se consideriamo che il costo della produzione ha sfiorato i 140 milioni... Un mezzo fiasco; insomma. Per correre ai ripari, la Columboa ha annunciato il lancio di un'edizione deluxe su due DVD, nell'autunno americano. Si tratta di un'edizione diversa di quella prevista unicamente per la PS2, in preparazione per l'anno prossimo. Contano i numeri, il resto é poesia...

FINAL

Siete pronti per una reinterpretazione della vostra serie di GDR preferita?

di James Mielke e
Shane Bettenhausen
Traduzione e adattamento
di Paolo Livorati

FANTASY X

La Square ha cambiato la formula della sua più famosa serie di GDR... e per il mondo dei videogame è come se McDonald's modificasse la sua salsa segreta o Quentin Tarantino girasse un film senza imprecazioni. Final Fantasy X per PS2, uscita in Giappone il 19 luglio e attesa negli Stati Uniti per febbraio, comprende molte più animazioni in 3D, un battle system completamente rifatto, dialoghi vocali e una lunga lista di altre modifiche più o meno sottili.

Se ci pensate, questo è davvero il momento giusto per simili ritocchi. FFX segna il debutto della serie su PS2, cosa che attendevamo elettrizzati fin dal primo annuncio della nuova console, quando la Square ci aveva sbalordito con demo tecniche basate su FFVIII.

In più è il decimo episodio della serie, un traguardo che in questo campo viene raggiunto di rado. FFIX, l'ultimo realizzato per PS1, aveva reso omaggio ai concetti base e alle tradizioni che fino ad allora avevano definito la serie, ma era nato come un affettuoso addio alla "vecchia" Final Fantasy. Un nuovo hardware stava infatti per arrivare e la Square, una casa all'avanguardia famosa per andare sempre oltre sia in termini di giocabilità che di tecnologia, aveva deciso di alzare ulteriormente il livello. Secondo i più cinici, già da qualche anno Final Fantasy viaggiava in pilota automatico e c'era bisogno di uno scossone... e uno scossone è proprio ciò che è arrivato con FFX.

È stato quindi con molto entusiasmo che abbiamo invaso gli uffici della Square a Los Angeles per essere i primi al mondo a giocare con la versione giapponese completa di FFX.

Pssst: Nella colonna sonora del film, c'è una traccia nascosta con il trailer del gioco. Guardate...

SQUARESOFT presents

IN PRINCIPIO

Come abbiamo imparato ad aspettarci da ogni episodio di Final Fantasy, anche in FFX praticamente tutti i personaggi sono nuovi, a parte elementi ormai fissi della serie quali i Chocobos, i Moogles e Cid (vedi colonna a fianco). Con una sottile influenza stilistica asiatica, la storia di FFX ruota intorno a Tidus, un giocatore professionista di Blitzball che viene dalla terra di Zanarkand. Suo padre Jecht, anch'egli un famoso giocatore, è scomparso senza lasciare tracce 10 anni prima, quando Tidus era solo un bambino. Ora diciassettenne, il nostro è soddisfatto di essere uno dei campioni più in vista del suo sport, ma tutto cambia quando una gigantesca creatura, una similseppia chiamata "Sin", arriva a seminare distruzione e caos sul proprio cammino.

La prima mischia scatta quando il torneo a cui Tidus partecipa viene sconvolto dal mostro. Proprio al momento giusto appare Auron, un personaggio scarmigliato che dice di aver conosciuto molto bene Jecht. Auron dà a Tidus la vecchia spada del padre e il duo inizia a fare a fette i mostri generati da Sin.

Sin-ematic: Tidus e Auron affrontano il grande Sin per la prima volta

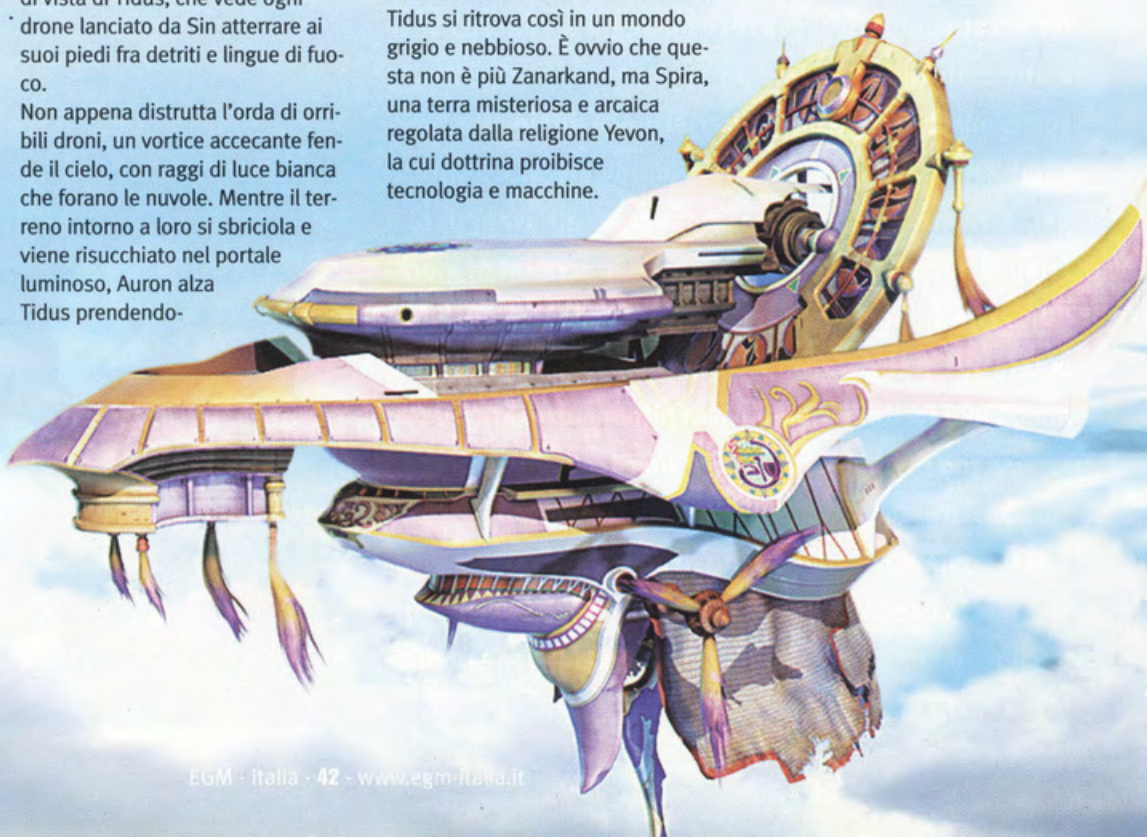
Al contrario dei vecchi combattimenti casuali negli episodi precedenti, qui si passa in maniera fluida dalla conversazione in tempo reale fra i due personaggi al punto di vista di Tidus, che vede ogni drone lanciato da Sin atterrare ai suoi piedi fra detriti e lingue di fuoco.

Non appena distrutta l'orda di orribili droni, un vortice accecante fende il cielo, con raggi di luce bianca che forano le nuvole. Mentre il terreno intorno a loro si sbriciola e viene risucchiato nel portale luminoso, Auron alza Tidus prendendolo per la tunica e gli dice: "Preparati.

Questo riguarda te. È la tua storia".

PREMONIZIONI E RICORDI

Tidus si ritrova così in un mondo grigio e nebbioso. È ovvio che questa non è più Zanarkand, ma Spira, una terra misteriosa e arcaica regolata dalla religione Yevon, la cui dottrina proibisce tecnologia e macchine.

Tra i personaggi che vi si incontrano ci sono Yuna, Kimahri, Wakka, Rikku e Lulu, un gruppo di evocatori, guerrieri e maghi che hanno uno scopo comune: sconfiggere Sin. Solo gli evocatori, tuttavia, possono effettivamente fermare la creatura. Proprio il padre di Yuna, Braska, aveva fermato l'ultimo attacco di Sin, dieci anni prima. Curiosamente, Yuna sa di Zanarkand, il lontano mondo di Tidus. Ancor più curiosamente, lo sa perché l'uomo che era il mentore di suo padre si chiamava Jecht. Può quest'ultimo essere ancora vivo? Perché Tidus è stato portato

Fantasy Force: I Volti di FFX

Tidus

Anni: 17
Come giocatore professionista di Blitzball per gli Zanarkand Abes, Tidus ha legioni di fan adoranti, dai bambini che chiedono suggerimenti tecnici alle ragazzine adolescenti che vogliono disperatamente un suo autografo. Simpatico e abbronzato, Tidus è figlio di Jecht, un altro famoso giocatore di Blitzball scomparso da tempo senza lasciare tracce.

Yuna

Anni: 17
È la figlia di Braska, l'ultimo evocatore ad avere sconfitto Sin dieci anni prima. Come tale, sa che l'improvvisa ricomparsa del mostro la tocca da vicino. Sicura ma impulsiva, Yuna è disposta a sacrificarsi per il bene comune. Prevedibilmente, ha anche una cotta per Tidus.

Auron

Anni: 35
Figura paterna per Tidus dopo la scomparsa di Jecht, Auron in FFX ha un aspetto trasandato e porta sempre con sé un otre di vino. Simbolicamente, è lui che dà a Tidus la spada del padre durante il loro primo scontro con le forze di Sin. Auron ha legami più profondi col passato (e col futuro) di Tidus di quanto non lasci capire all'inizio.

Wakka

Anni: 24
È il capitano dei Besaid Aurochs (la squadra di Blitzball del villaggio di Besaid), nonché il membro più diretto del gruppo. Affidabile e sincero, può essere però anche molto testardo, a scapito di tutti gli altri. È uno dei guardiani di Yuna e si comporta come un fratello maggiore nei confronti di Tidus.

Lulu

Anni: 23
All'inizio del gioco sembra un po' troppo seria, ma questa esperta di magia nera (non tutti portano strani cappelli, sapete?) è in realtà il membro più maturo e concreto del gruppo. Voce della ragione (e del sarcasmo), nel corso dell'avventura Lulu riesce comunque a sciogliersi un po'. È anche una delle guardie del corpo di Luna insieme a Wakka, che per tutto il gioco continua a darle sui nervi. Lulu lancia i propri incantesimi con l'aiuto di un assortimento di bambole che porta con sé.

Rikku

Anni: 16
È un'energica ragazza di Al Bhed la cui missione è salvare Spira da Sin. A differenza degli abitanti di Besaid, non si cura dei fondamenti anti-tecnologici del credo Yevon e usa qualsiasi attrezzatura che possa aiutarla a sconfiggere il mostro. Gira per il mondo su ordine di suo padre Cid.

Kimahri Ronso

Anni: 25
Fa parte dei Ronso, una razza di esseri leonini. Piccolo di statura per la sua gente, Kimahri lascia il clan per diventare guardia del corpo di Yuna. È molto protettivo e all'inizio è scontroso nei confronti di Tidus.

Seymour Guado

Anni: 28
Ibrido fra la specie umana e quella dei Guado, alla morte del padre ne ha ereditato i ruoli di maestro Yevon e capo tribù. È amato e rispettato perché, forse proprio a causa delle sue origini miste, tratta tutti allo stesso modo, indipendentemente da provenienza e titoli.

Jecht

Anni: 35
Un tempo fu un leggendario campione di Blitzball ed è una versione meno raffinata e più scettica di suo figlio Tidus, al quale rimane però pressoché sconosciuto. Alla fine, quest'ultimo scoprirà che anche Jecht si trova su Spira.

O'AKA the XXIII

Anni: 30
Avido mercante nomade di ventitreesima generazione, è in un certo senso il "magazziniere" del gruppo. Anche se sembra vendere merce continuamente, non è ricco e spesso chiede donazioni per rifornire le proprie scorte.

Braska

Anni: 35
Padre di Yuna, è l'evocatore che 10 anni prima ha portato pace al suo mondo sconfiggendo Sin. Spesso appare in sequenze di flashback con Jecht e Auron.

Cid

Anni: 39
Padre di Rikku e zio di Yuna, è anche il capo degli Al Bhed.

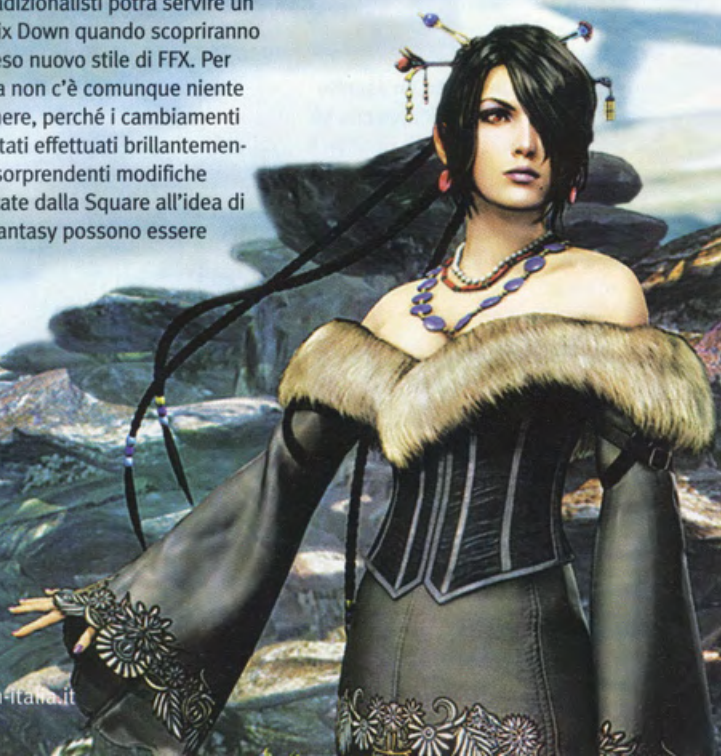
a Spira? Che cos'è Sin?
Senza rivelare troppo, diremo che poco dopo il gruppo assiste all'inevitabile ritorno di Sin, che secondo la gente del luogo punisce l'uso di tecnologia. Gli abitanti del villaggio di Besaid sono inermi di fronte al brutale attacco del mostro e in molti perdono la vita. Quando il caos si trasforma in un disperato silenzio, si scopre un altro compito dell'evocatore: quello di mettere a riposo i morti. È un'operazione importante per evitare che questi diventino spiriti erranti, pieni di risentimento nei confronti dei vivi; così Yuna celebra il rituale, camminando sulla cresta di un'onda.
Un aspetto interessante del gioco è che un Tidus più vecchio e più saggio spesso interviene con narrazioni nelle quali commenta fatti che dal suo punto di vista futuro sono già accaduti. In un certo senso, la narrazione ricorda un po' il film *I soliti sospetti* (e lo sceneggiatore del gioco, Kazushige Nojima, ammette l'influenza). Il gioco è essenzialmente raccontato in flashback, con la sequenza di animazione iniziale che mostra Tidus mentre racconta eventi del passato. È uno stratagemma narrativo singolare e intrigante, usato largamente nel cinema e tuttavia praticamente ignorato finora nei videogiochi (anche se FFVIII aveva usato in parte questa tecnica). Non è però soltanto la narrazione ad avere subito una metamorfosi.

FINAL FANTASY X: LA NUOVA SCUOLA

Negli ultimi 15 anni, con la serie di Final Fantasy la Square ha soddisfatto gli appassionati in maniera costante, raffinando il sistema di gioco con ogni nuova uscita. Mentre i tre episodi più recenti per la PS1 hanno messo in mostra modifiche evolutive, le basi dei combattimenti, della crescita dei personaggi e dell'esplorazione sono rimaste abbastanza immutate. Ora per Final Fantasy è però arrivato il momento di guadagnarsi il passaggio alla PS2; FFX rivela così la volontà della Square di alterare il nucleo stesso della giocabilità fin qui attestata, cambiando i sistemi di combattimento e di esperienza, nonché la presentazione del mondo in cui il gioco si svolge.
Dopo che FFIX con il suo fascino da vecchia scuola aveva fatto riscoprire le radici del gioco, agli appassionati tradizionalisti potrà servire un Phoenix Down quando scopriranno l'inatteso nuovo stile di FFX. Per fortuna non c'è comunque niente da temere, perché i cambiamenti sono stati effettuati brillantemente. Le sorprendenti modifiche apportate dalla Square all'idea di Final Fantasy possono essere

"Credo che sarebbe divertente creare un'altra storia con Aeris e Cloud del numero VII.
Ma per adesso, è molto più interessante, per me, creare nuove storie con nuovi personaggi."

—Il regista Yoshinori Kitase

Quadretto familiare: Tidus scopre perchè il soprannome di Kimahri è "Little Ronso."Mazzate simili possono intaccare l'ego anche degli uomini bestia...

Per l'attacco Overdrive, Lulu usa tutte le bambole in dotazione.

scioccanti per i fan di lunga data, ma queste alterazioni non sono che l'inizio della nuova identità di questa amatissima serie. Dopotutto, nei prossimi anni Final Fantasy XI e XII dovranno portarla in stupefacenti nuove direzioni (online!) e quindi gli appassionati dovranno essere pronti alle possibilità illimitate di cambiamento che il futuro promette.

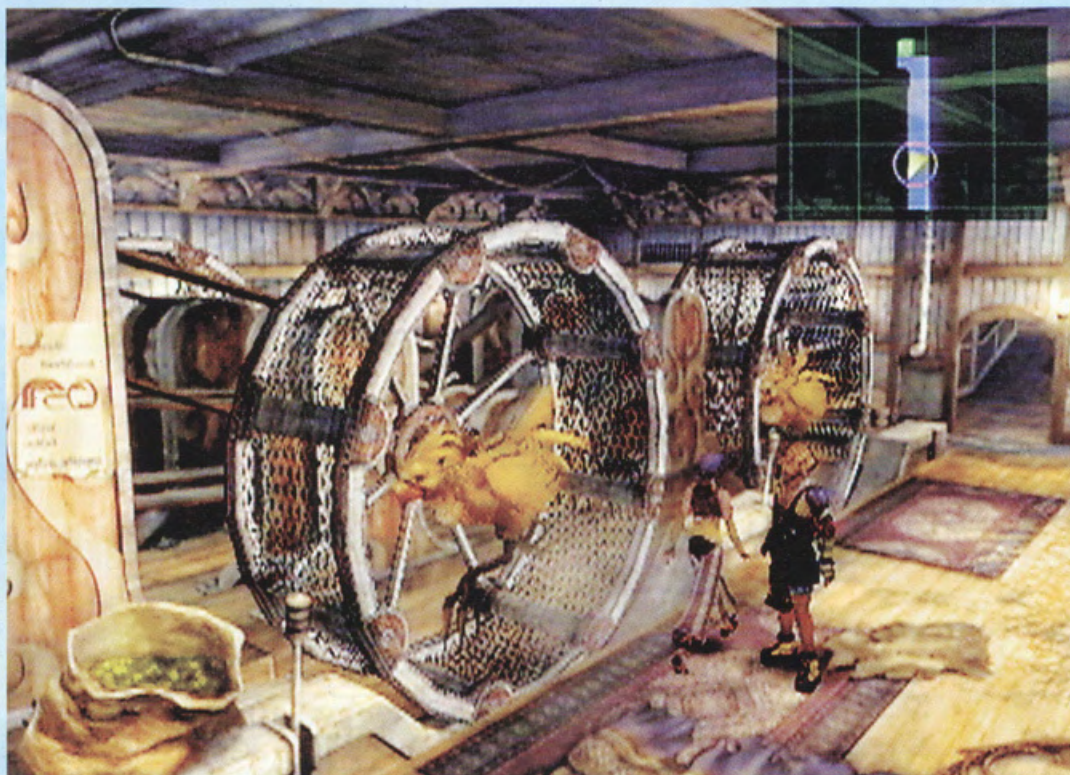
A guidare la serie alla conquista della PS2, c'è un supergruppo creativo scelto fra i migliori talenti della Square: vista la portata del progetto, la cosa non stupisce. I fan, cresciuti col 3D di FFVII e VIII, saranno lieti di sapere che il character designer Tetsuya Nomura è tornato, dopo aver passato un certo periodo di tempo sul Bouncer (e sul suo più recente progetto, Kingdom Hearts). Avendo capito che i personaggi super-deformed, utili per risparmiare memoria, non erano più necessari sulla PS2, Nomura ha disegnato il cast di FFX nello stile realistico di FFVIII. Insieme a lui ci sono i veterani di Final Fantasy Yoshinori Kitase (regista della serie fin dal settimo episodio), il già citato Kazushige Nojima (sceneggiatore), l'art director Yusuke Naora, il compositore Nobuo Uematsu nonché, forse, la presenza più significativa: Toshiro Tsuchida, regista per la Square della serie di strategia-GDR Front Mission, chiamato per rifare completamente il sistema Active Time Battle (ATB).

GUERRA NON CONVENZIONALE

I moderni combattimenti in Final Fantasy presero forma quando FFIV (FFII negli Stati uniti) unì ai normali scontri basati sui turni la follia in tempo reale dell'Active Time Battle. L'ATB aggiunse delle barre timer accanto a ogni personaggio impegnato in combattimento, obbligando i giocatori a tenerli d'occhio per scoprire il momento di attaccare. Questo significò che i giocatori non avrebbero più potuto farsi una dormita o uno spuntino durante uno scontro, a meno di non voler ritrovare al ritorno il loro indeciso personaggio ormai trasformato in pasto per mostri. L'ATB originava incontri imprevedibili: un personaggio avrebbe avuto il tempo di guarire prima che il boss scatenasse un devastante attacco di fuoco? Il più delle volte, la risposta era un deciso "no". La strategia era spesso aleatoria e questa incertezza divenne la norma negli episodi dal IV al IX.

Siccome FFX doveva rappresentare un nuovo punto di partenza per la serie, il regista Yoshinori Kitase voleva nuove idee per un sistema di combattimento già un po' stantio. Così la Square chiamò Toshiro Tsuchida e gli diede un compito:

"Se ci fosse la possibilità, mi piacerebbe lavorare su un gioco strategico fantasy strategy. Sarebbe bello usare una macchina come la PS2. Ho buone idee per Front Mission, e lo dico a tutti i fan in attesa di un sequel: non vedo l'ora di metterci le mani."

—Il responsabile del Battle-System Toshiro Tsuchida

rielaborare i combattimenti di Final Fantasy da zero. "Fu il direttore generale, Hironobu Sakaguchi, a pensare di incaricare lui", ricorda Kitase. "Lasciai a Tsuchida carta bianca e fu sua l'idea di abbandonare il leggendario sistema ATB che era tradizione da diversi episodi". All'inizio Tsuchida era un po' preoccupato di dover modificare un sistema ben collaudato, ma poco dopo egli prese appunto l'irrevocabile decisione di scartarlo del tutto. "Ho usato un sistema che non riflettesse l'ATB. Ho voluto dimostrare che affrontare i combattimenti pensandoci su può essere un'esperienza interessante", dice Tsuchida, "e volevo dimostrarlo in modo semplice. Un GDR come Final Fantasy presenta battaglie altamente strategiche in cui si utilizzano abilità varie e magia. Nel creare il sistema di combattimento per FFX, io ho soltanto ristrutturato questi elementi. Così, sebbene siano stati incorporati anche aspetti strategici, sono convinto che i fan della serie riusciranno ad adattarsi facilmente al sistema".
Nelle battaglie di FFX, l'azione si ferma del tutto fra i turni. Durante queste pause, un grafico nell'angolo in alto a destra mostra la sequenza precisa dei turni dei personaggi e dei nemici. Ciò permette di pianificare la strategia alla perfezione in ogni incontro e di usare in aggiunta il cosiddetto "Interchange System". Per la prima volta in assoluto in Final Fantasy, i membri di un gruppo possono essere inseriti e tolti dalla mischia con facilità e all'istante. Se per esempio un gruppo con molti maghi non ha la potenza fisica per affrontare dei nemici, si può fare intervenire al suo posto una squadra più propensa all'uso della forza bruta. In altre parole, se la squadra che si sta usando non è all'altezza, la si può togliere di torno. Immaginatevi Interchange come una sostituzione veloce in stile basket, ma senza time out.
Quelli che non partecipano alla mischia ricevono ugualmente esperienza, ma è comunque bene usare più personaggi possibile, dal momento che ogni aggiunta porta più esperienza totale al gruppo. "Per approfittare al meglio del sistema Interchange durante le battaglie", suggerisce Tsuchida, "i personaggi sono stati studiati in modo da essere più particolari, con più abilità specifiche. Potendo cambiarli a piacere nel corso di uno scontro, non è più necessario prepararli e sistemarli in anticipo". Se la strategia del battle engine è stata drasticamente modificata, le azioni effettive dei personaggi sono rimaste uguali a quelle degli

(continua a pag. 48)

Ruoli ricorrenti: Le presenze fisse di Final Fantasy

Anche se gli episodi di Final Fantasy sono storie a sé stanti ambientate in mondi sempre diversi, alcune facce continuano a comparire in ruoli secondari. Mostri odiosi quali Behemoth, Bomb e Cactaurs spesso offrono il bis, ma ben più memorabili sono i buoni, nella fattispecie i Chocobos, i Moogles e Cid.
Questi simpatici personaggi di contorno sono un punto fermo della serie da più di un decennio: ecco allora una breve rassegna del loro contributo al canone di Final Fantasy.

Chocobos

Questi vivaci pennuti si sono ormai trasformati nella principale mascotte di Final Fantasy e hanno trasceso il proprio ruolo originale di bestie da soma per diventare le star di una loro serie di giochi. I Chocobos sembrano galline troppo cresciute, è vero, ma in realtà sono potenti alleati che hanno aiutato gli eroi di quasi tutti gli episodi di FF.

Prima apparizione: Final Fantasy II (Giappone)
Inedito in America, questo sequel a 8 bit del gioco originale ha introdotto la specie. I giocatori li trovavano nella foresta di Chocobo, pronti a portare a destinazione i vari eroi. I Chocobos sarebbero poi tornati in tutti gli episodi seguenti (compreso Final Fantasy Tactics) come uccelli di dimensioni, colori e proprietà diverse, ma sempre disposti a dare una mano (o un'ala?) alla causa.
Li abbiamo visti comparire anche in giochi non legati a FF come il brawler Tobal 2, disponibile solo di importazione. La Square aveva persino creato un design doc per un fighting game chocobocentrico intitolato Battle de Chocobo, ma il progetto fu scartato. Poco male: alla fine la Square diede loro la ribalta producendo una linea completa di giochi (tra cui Chocobo Racing e Chocobo's Dungeon 1 e 2) con le amatissime bestie come protagoniste assolute.

Moogles

Queste tenere creature sono state ideate da Yoshitaka Amano, artista ormai veterano di Final Fantasy.
Al contrario dei Chocobos, i Moogles sono molto intelligenti e la loro è una società davvero complessa. Nessuno sa con precisione che cosa siano, ma si direbbero mammiferi, alati e... coccoloni!

Prima apparizione: Final Fantasy III (Giappone)
Anche quest'altro classico a 8 bit, in cui un gruppo di solerti Moogles gestiva una bottega magica, è inedito negli USA.
I Moogles fanno brevi comparsate in FFV, VI, VII e IX, ma è nel sesto episodio (il terzo in America) che rubano davvero la scena. Durante un particolare incontro, il giocatore ha l'opportunità di controllarne un nutrito branco in una battaglia strategica multiparty. Uno di loro, Mog, si unisce al gruppo di personaggi per il resto del gioco.
Li si è visti anche in Final Fantasy Adventure (Game Boy) e Secret of Mana (Super NES), due stranezze, dal momento che l'universo di Final Fantasy sconfina raramente in altri titoli.
Final Fantasy Adventure, infatti, non è un episodio della serie, bensì il preludio proprio di Secret of Mana.

Cid

Tra i ruoli di contorno, questo è forse il più strano. Quasi ogni episodio di Final Fantasy comprende un membro del gruppo o un utile personaggio non giocatore con questo nome, ma tra loro non c'è alcun tipo di rapporto. Tutti i fan più accaniti hanno il loro Cid preferito e di solito la scelta è fra il volgarissimo Cid Highwind di FFVII e la figura tragica dell'inventore in FFVI (il cui aspetto ricorda stranamente un pezzo di granoturco tostato!). Inoltre, anche se la grafia del nome non è quella convenzionale, un tizio chiamato Sid è presente nell'attesissimo **Final Fantasy: The Spirits Within.**

episodi precedenti. Comandi come Attack, Magic e Item dovrebbero essere subito familiari. Anche le classi dei personaggi si ispirano al passato, dal momento che FFX comprende fra i membri dei gruppi gli equivalenti moderni di Cavaliere, Mago Nero, Ladro, Evocatore, Dragone, Mago Blu e Spadaccino Magico (gli appassionati di lunga data si ricorderanno di lui da FFV). Solo non aspettatevi che Lulu porti un cappello a punta in stile Vivi o che Yuna sfoggi un bizzarro corno sulla fronte. I personaggi realistici di Tetsuya Nomura sono l'epitome di un frizzante stile "tropicale": non sono i super-deformed di vecchia scuola.

Ci sono anche due nuove funzioni di combattimento, Overkill e Overdrive. La prima avviene quando il colpo finale portato a un mostro fa più danno degli Hit Points rimasti a quest'ultimo. Un simile attacco dà una ricompensa maggiore quando si raccoglie il bottino dopo una battaglia e perciò è una buona idea fare fuori l'avversario con gli attacchi più forti. La seconda è invece fondamentalmente la stessa stravaganza di Limit Break/ Trance State comparsa negli ultimi episodi, quando i personaggi potevano scatenare super attacchi una volta subìto un certo numero di danni. Ogni personaggio ha una propria serie di mosse Overdrive da cui scegliere e le capacità di ognuno sono peculiari. Tidus produce attacchi di spada pazzescamente potenti, Lulu lancia incantesimi simultanei, Kimahri usa poteri acquisiti dal nemico e Auron scatena combinazioni di attacchi fisici in stile Zell. L'attacco Overdrive è persino portato diversamente, in quanto a controlli, a seconda del personaggio. Per esempio, Tidus ha un indice simile a quello per i tiri liberi in NBA Live, dove bisogna premere il pulsante al momento giusto; per Lulu, invece, c'è bisogno di roteare velocemente lo stick analogico di sinistra.

In FFX i mostri evocati hanno subìto una grossa trasformazione: una volta chiamati, infatti, diventano personaggi controllabili. Quando Yuna le materializza, queste bestie possono sia attaccare che essere attaccate. Naturalmente queste divinità sono ancora in grado di lanciare devastanti attacchi speciali come negli episodi precedenti, ma adesso quelle tempeste di fuoco sono i loro attacchi Overdrive. A causa dell'aumentata complessità del sistema di evocazione, il numero totale delle creature disponibili è più basso di prima. Per arrivare a controllare nuovi incantesimi di evocazione, Yuna deve visitare vari templi dislocati un po' per tutto il suo mondo.

EFFETTO SFERA

Anche il tradizionale sistema di punti esperienza viene tolto di mezzo in FFX, dato che Tsuchida ha unito esperienza e abilità per formare il "Piano Sfere", uno speciale strumento visivo da usare quando si costruiscono i propri personaggi. Dopo ogni battaglia, il gruppo trova diverse Sfere tra i Gil e gli altri

"Non è facile, ma, se proprio devo, direi Tidus e Red XIII di FFVII."

—La risposta del creatore dei personaggi, Tetsuya Nomura, interrogato sul suo personaggio preferito

Scordatevi i fondali pre-renderizzati: il monfo in 3D di FFX è renderizzato in tempo reale: non ci sono fratture con le scene delle battaglie.

LE BASI DEL BLITZBALL

Sia nella Zanarkand da cui arriva Tidus che nella terra di Spira (teatro della maggior parte di FFX), il Blitzball è lo sport dei re. È intrattenimento, ma ha anche una funzione spirituale e quindi i suoi più grandi atleti sono anche gli eroi delle società in cui vivono. Strano incrocio tra rugby e pallanuoto, il Blitzball si svolge interamente sott'acqua (gli atleti possono trattenere il fiato per più di quaranta minuti). È un gioco strategico e straordinariamente veloce, ma gli appassionati di GDR non abituati a queste situazioni non devono temere: anche se ci si muove in tempo reale, azioni come tiri, passaggi e blocchi sono turn-based. Vi potreste ritrovare coinvolti in una partita a ogni save point, è meglio imparare in fretta questo sport, quindi. Prendetevi qualche secondo per studiarne le regole!

L' ATTACCO:

- Ogni squadra ha cinque giocatori.
- Quando vi muovete per il "campo", i vostri compagni di squadra si spostano di conseguenza.
- Potete utilizzare il movimento automatico, in modo da dover pensare solo a tiri, passaggi, ecc.
- Ogni giocatore ha una quantità prestabilita di HP (in pratica punti di movimento). Ogni movimento ("dribbling") costa HP, così come il passaggio (3 HP) e il tiro (10 HP).
- I giocatori non in possesso di palla recuperano HP col passare del tempo.
- Ogni giocatore ha una quantità prestabilita di PS (forza nel passaggio). Dal suo valore potete giudicare se un passaggio avrà successo. Per esempio, se la vostra PS è minore di quella richiesta per raggiungere un vostro compagno di squadra, il passaggio sarà incompleto e potrà essere intercettato da un avversario.
- Anche l'indicatore di tiro ST ha un valore numerico (vi siete accorti che uno schema sta prendendo forma?). Questo decresce man mano che vi avvicinate alla porta. Serve un valore almeno pari a 1 per tirare. A ogni tentativo di tiro appaiono le statistiche difensive del portiere. Il vostro ST deve essere più alto del CA (potere di parata) del portiere.
- Potete tirare comunque anche se non avete sufficiente HP, ma le possibilità di successo diminuiscono in proporzione. Se per esempio un tiro richiede 10 HP e voi ne avete solo 5, la vostra probabilità di segnare è solo del 50 per cento.
- I personaggi esperti come Wakka hanno tiri speciali che richiedono punti extra, ma quando un pallone spettacolare finisce in porta lo sforzo è più che ripagato.

La mossa Breakthrough è utile in casi come questi, quando l'attaccante è completamente circondato.

La DIFESA:

- Il potere di taglio (CU) di un giocatore contrasta la PS dell'attacco. Se un difensore ha un CU maggiore o uguale alla PS dell'attaccante che porta il pallone, il passaggio verrà intercettato.

I difensori devono stare attenti al Breakthrough, una mossa usata dagli attaccanti quando sono circondati da due o più avversari. Il suo uso permette di evitare uno dei difensori, di solito quello con il CU più alto. Questo aumenta le possibilità degli attaccanti di completare un passaggio, ma la mossa costa molti HP e perciò non può essere usata troppo.

- Un'ultima tattica difensiva è la Cattura. In determinati momenti si può "catturare" la mossa speciale di un avversario (un po' come rubare oggetti o un incantesimo) e usarla contro di lui più tardi.

Acque agitate: ecco la mossa speciale di Wakka.

"Un giorno, il mio assistente mi ha fatto ascoltare *Miss you Amami,* album di Rikki, inciso con un'etichetta indie. L'album è un capolavoro e la sua voce entusiasmante. Sarebbe bello se riuscissimo a esportare nel mondo questo tipo di musica Giapponese."

—Il compositore Nobuo Uematsu, ci spiega perchè ha scelto Rikki per la canzone d'amore di FFX.

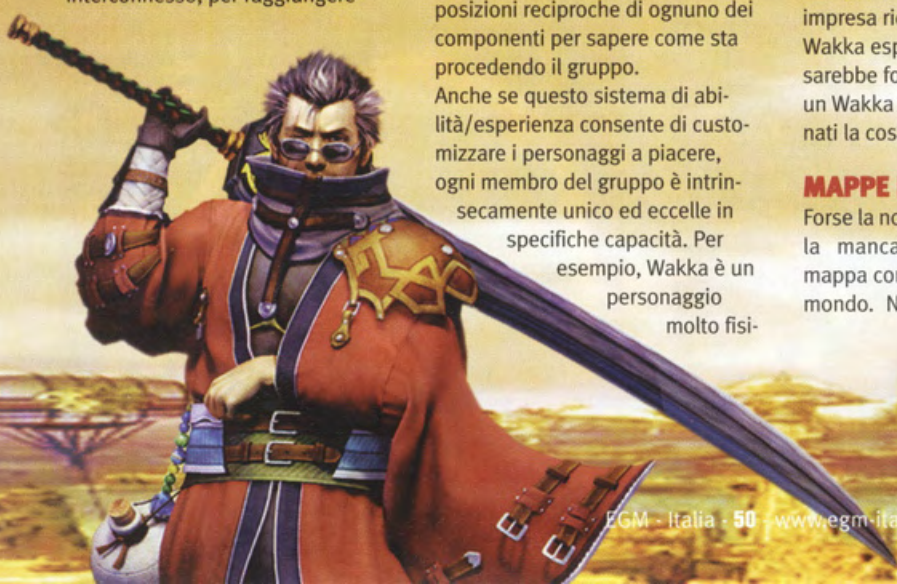
articoli. Ce ne sono quattro diversi tipi: Sfere di Potenza, di Magia, di Abilità e di Velocità. Queste possono essere usate sul Piano Sfera per aumentare statistiche come HP e MP, per imparare nuovi incantesimi e per padroneggiare nuove abilità. Materialmente il Piano Sfera è un'enorme rappresentazione fisica di tutti gli incantesimi, le abilità e i bonus disponibili nel gioco. Ogni membro del gruppo parte da una precisa posizione su questa pseudo-scacchiera, in cui tutti i punti sono collegati tra loro per formare una complessa rete di abilità da padroneggiare. Dato che tutto è interconnesso, per raggiungere

The Sphere Table in action.

certi punti bisogna inevitabilmente passare prima per altri. Di conseguenza non si può imparare Firega senza prima diventare esperti di Fire e Firera. Quando si sta controllando il Piano Sfera è possibile zoomare all'indietro e vedere le posizioni reciproche di ognuno dei componenti per sapere come sta procedendo il gruppo.

Anche se questo sistema di abilità/esperienza consente di customizzare i personaggi a piacere, ogni membro del gruppo è intrinsecamente unico ed eccelle in specifiche capacità. Per esempio, Wakka è un personaggio molto fisico e perciò la sua posizione di partenza sul Piano Sfera è vicina ai bonus di attacco, agli aumenti di HP e agli attacchi speciali. Tuttavia Wakka può anche imparare la magia nera, se si insiste a spostarlo sul piano verso il lato che riguarda incantesimi e simili. Una tale impresa richiede molto sforzo e il Wakka esperto di magia non sarebbe forte fisicamente quanto un Wakka normale, ma se si è ostinati la cosa può riuscire.

MAPPE E SPOSTAMENTI

Forse la novità più evidente di FFX è la mancanza della tradizionale mappa con la visione d'insieme del mondo. Negli episodi precedenti, muovendosi tra città e grotte il gioco zoomava all'indietro su un mondo di pianure lussureggianti e di montagne. In FFX, invece, tutto è visto dalla stessa prospettiva ravvicinata e la scala non cambia per rivelare di più una volta lasciata una città. Per raggiungere una nuova zona, il gruppo deve attraversare a piedi una grande foresta o un deserto. Fortunatamente, il mondo del gioco è fatto di tante piccole isole e perciò gli spostamenti non debilitano il gruppo (né le vostre dita con il movimento sul joypad). Quando ci si sposta da un'isola all'altra, poi, una mappa su una pergamena mostra il movimento del gruppo tramite una linea tratteggiata. La mancanza di una vista dall'alto tradizionale può lasciare

Indossa anche tu
una maschera di vetro
e vivi con Maya
il suo grande sogno!

il grande sogno di Maya

da ottobre un grande classico. solo in libreria

LIMITED EDITION COVER
ELECTRONIC GAMING MONTHLY
FINAL FANTASY X

un po' perplessi all'inizio, ma l'effetto di avere un mondo continuo è molto realistico. Dopo tutto, una foresta non è forse più imponente quando non c'è la testa dell'eroe che ne spunta fuori, su una grande mappa? Altri miglioramenti tecnici comprendono il fatto che il gioco stia su un solo DVD (addio set di quattro). FFX è anche compatibile con l'imminente disco fisso della Sony, che verrà usato come una cache veloce per ridurre i tempi di caricamento. In generale, FFX è un gioco che stupisce a vari livelli. La grafica colpisce immediatamente, con la geometria facciale e l'animazione che sorpassano persino i modelli dei personaggi di Shenmue per Dreamcast. Il numero di poligoni è alto come non mai: gli ambienti sono vastissimi, mucchi variegati di personaggi e comparse popolano lo schermo e le texture sono ricche di dettagli e colori. Il pacchetto di novità comprende anche una risoluzione più alta, una maggiore fluidità e passaggi perfetti tra il motore di gioco e le scene in CGI. Le parti cinematografiche, va detto, ora girano a ben 30 frame al secondo, che è standard televisivo. Così,

Ecco il nuovo sistema di mappatura automatica.

ora più che mai, giocare a Final Fantasy è come vedere un film in qualità DVD sul proprio schermo TV. Completa il tutto un suono in Surround 5.1 che, sul giusto impianto audio, mette l'udito al pari della vista. Anche se la sua colonna sonora non ha più i cento motivi che si trovavano negli episodi precedenti, FFX comprende ancora all'incirca 70 nuove tracce. Le composizioni di Nobuo Uematsu sono cresciute stilisticamente fino a includere tracce hard rock e persino una versione house del tema del Preludio. "È un po' come cambiarsi d'abito", dice Uematsu, quando diventiamo curiosi sul suo costante reinventare temi familiari. "Ogni volta cerco di riarrangiare la composizione in maniera diversa, con-

servando allo stesso tempo il giro melodico di base". Per ascoltare alcuni clip audio dalla colonna sonora di FFX, potete collegarvi al sito della nostra controparte americana (www.egmmag.com).

La musica non è comunque l'unico effetto audio ad avere un impatto su FFX. Per la prima volta in questa serie, la Square ha infatti impiegato dei doppiatori per migliorare le caratteristiche narrative. I dialoghi aumentano esponenzialmente la qualità cinematografica di Final Fantasy, con le conversazioni tra i personaggi che trasmettono emozioni e trama come il testo scritto non sarebbe mai riuscito a fare. Il lavoro di localizzazione in inglese del dialogo è già iniziato e non sarà semplice, dal momento che la sceneggiatura del gioco è dieci volte più lunga rispetto a un normale film hollywoodiano. In definitiva, i drastici cambiamenti al battle engine, al sistema di esperienza e alla presentazione si uniscono per rendere la struttura di gioco di FFX un'esperienza completamente nuova per gli appassionati di GDR. È notevole? Potete scommetterci. È il salto di qualità che serve alla Square per mantenere Final Fantasy vitale e assicurale il ruolo di serie contro cui tutti i GDR dovranno misurarsi? Decisamente. Non è finita qui. Collegatevi a www.egmmag.com per leggere il resto dell'ampia copertura che i nostri colleghi d'oltreoceano hanno dato a FFX. Oltre ai già citati clip audio della colonna sonora, troverete anche il concorso, in collaborazione con la TokyoPop, con il quale potrete vincere un set con le colonne sonore di Chrono Trigger, Final Fantasy IV e Final Fantasy IX, tutte autografate da Uematsu. Ci saranno poi altre immagini del gioco in esclusiva e il testo completo delle interviste con tutto il team di FFX, fra cui il character designer Tetsuya Nomura, il regista Yoshinori Kitase e l'artista Yoshitaka Amano. In più, il trailer di FFX! Ci vediamo online.

Yoshitaka Amano

L'altra Copertina

La copertina della nostra rivista vanta una bellissima immagine tratta da FFX, ma la rivista americana ha pubblicato due copertine, la seconda con il bellissimo artwork di Yoshitaka Amano, uno dei maggiori disegnatori della serie, che vi proponiamo nella pagina precedente. Dal suo studio di Soho a NY, l'artista ha cominciato com le matite per finire con l'acrilico. Dopo molti provini, Amano (il nome la dice lunga...) ha congelato lo sguardo protettivo e puro di Tidus che veglia amorevolmente Yuna, nonostante le ferite e gli abiti strappati. "Non è stato facile restituire drammaticità alla scena con la computer grafica", ha detto il pittore. A giudicare dai risultati, possiamo dire che ha centrato il bersaglio. A lui dobbiamo la linea grafica di tutti i personaggli della saga Final Fantasy, non dobbiamo dimenticarlo!

un'intervista con

Chiamateci strambi, ma se avessimo la possibilità di incontrare il personaggio di un videogioco nella vita reale, scarteremmo senza dubbio Mario (troppi peli sulla schiena), Crash (potrebbe mangiucchiarci le stringhe) e Sonic (stesso problema), per farci un giretto con Lara Croft, specialmente quando a vestirne i panni è Angelina Jolie, le cui labbra, già da sole, sono l'ottava meraviglia del mondo. Siamo stati fortunati: abbiamo incrociato la celebre attrice durante una recente visita sul set di Tomb Raider. Angelina, siamo pronti per un primo piano...

Angelina Jolie

EGM: abbiamo sentito un sacco di strani pettegolezzi durante la produzione di Tomb Raider. Il nostro preferito: hai accettato la parte per vendetta contro il tuo ex marito, Jonny Lee Miller, che giocava a Tomb Raider ossessivamente. Vero?
Angelina Jolie: no! [ride]. È come il pettegolezzo che non mostro il sedere durante la scena di nudo. Ho letto veramente le cose più bizzarre, comunque questa non è la ragione perché ho scelto di farlo. Anche i figli di mio marito hanno il gioco... Però c'è qualcosa di vero, mi ricordo di Jonny che anni fa giocava a Tomb Raider tutta la notte e io odiavo quella donna.

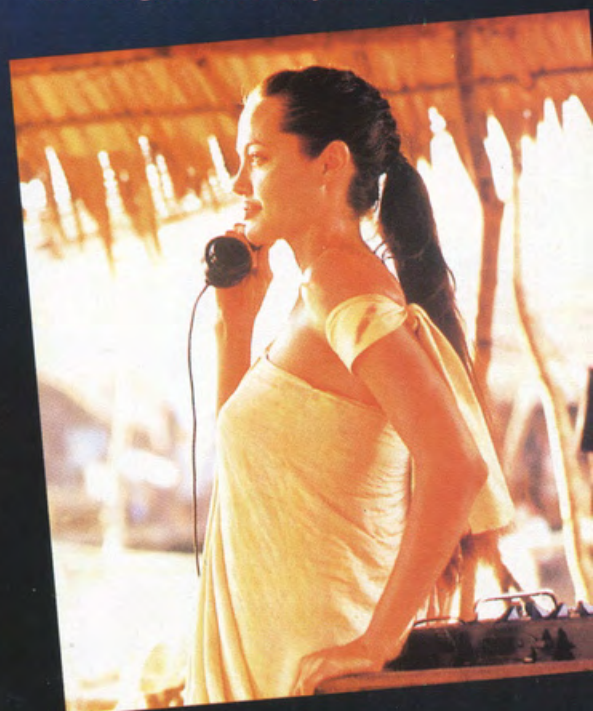
EGM: Allora, il sedere lo fai vedere?
AJ: non credo che vedrete il sedere nella scena di nudo. Voglio dire, è un film per bambini, ma ero nuda nella doccia. Non credo riusciate a vedere molto. C'è molto vapore e l'asciugamano cade proprio al momento giusto, ma non so... non l'ho vista. Quello che so è che stanno facendo molta attenzione a causa dei bambini.

EGM: a cosa ti sei ispirata per interpretare il personaggio?
AJ: lei è un po' di tutto. Somiglia a tutte le provocanti attrici italiane che ho visto e anche a quel tipo di Crocodile Dundee in Australia, completamente innamorata del pericolo. E poi da me è emersa una nuova personalità, continuavo a dirmi: "non posso farlo, sono un'attrice seria", poi mi sono ritrovata con un vestitino in cima a una montagna islandese, tirata sulla slitta da una muta di cani e con dei pistoloni alla cintura e ho pensato: "yeah! Questa sono proprio io!".

EGM: quindi ti rispecchi un po' in Lara.
AJ: credo di essere fin troppo coraggiosa. Mi piace pensare che lei combatta per il bene e non ami le ingiustizie. È una buona amica, amorevole, e difenderebbe chiunque ne abbia bisogno. Mi piace questo genere di persona, mi piace pensare di essere come lei ma non ne sono completamente sicura.

EGM: hai creato un tuo background mentale per il personaggio?
AJ: non ho creato molto, ho aggiustato certe cose, le caratteristiche di Lara erano già ben delineate, persino la data del suo compleanno. La gente la conosce molto bene: dov'è stata, come si allena, chi la allena, quali scuole ha frequentato, quali lingue parla. È diverso avvicinarsi a un personaggio così completo, dove la gente ha già una chiara immagine di lei. I bambini possono venire da me, sapendo per quanto tempo lei è in grado di trattenere il respiro sott'acqua e vogliono vedere se ne sono capace!

EGM: per quanto tempo sai trattenere il respiro sott'acqua?
AJ: tutto quello che so è che ho preso il patentino da sub. Doveva esserci un combattimento subacqueo con un centinaio di anguille che mi nuotavano attorno, ma credo che alla fine ci siamo limitati a cinque uomini. Credo che se il coordinatore degli stunt, Simon Crane, ne avesse avuto la possibilità, saremmo andati avanti per tre anni a fare le acrobazie più incredibili che abbiate mai visto.

EGM: parlando di stunt, quanto di quello che ti vediamo fare nel film è veramente interpretato da te?
AJ: Quando vedete le esplosioni, sono esplosioni vere e quando mi vedete fare il bungee jumping, è un bungee jumping vero. Anche le pistole sono vere e sparano, e io vado sul serio in slitta lungo le colline. È più reale di

LARA CROFT TOMB RAIDER

quel che si possa pensare: solo l'altro giorno ero appesa a una parete rocciosa, ho perso la presa e sono quasi caduta di sotto, quindi quello sguardo di terrore "Oh! Posso cadere!", è in verità abbastanza reale.

EGM: come ti sei messa in forma per le scene d'azione?
AJ: mi hanno fatto fare una dieta disgustosa, ricca di proteine e sardine. Ho mangiato un sacco di carne e pesce, cibi veramente iperproteici, un sacco di vitamine e roba del genere. Nel frattempo, tra una cosa e l'altra, vado a correre e fare un po' di palestra.

EGM: e hai dovuto coprire i tuoi tatuaggi.
AJ: oh certo, l'incubo dei miei tatuaggi [ride].

EGM: quanto tempo ti sei allenata per il ruolo?
AJ: ho passato circa due mesi e mezzo imparando di tutto: esercizi base di ginnastica e per la muscolarizzazione, kickboxing, armi e bungee jumping. Tutti i giorni era una cosa da pazzi. Non potevo più fumare o bere vino, la mia vita era programmata. Ci ho messo molto ad allenarmi per tutti gli stunt ed è stata questa la parte più difficile. Quando ero ormai diventata brava, durante le riprese, si trattava solo di mantenere le forze e la capacità di fare le cose ogni giorno con la stessa energia. Il gruppo degli stunt era fantastico e il coordinatore riusciva sempre a inventarsi un combattimento nuovo, combattimenti che nessuno ha mai visto prima e cose che nessuno ha mai fatto. È stata una grande sfida per tutti.

EGM: hai raggiunto i tuoi limiti?
AJ: oh, ho avuto molti momenti dove

improvvisamente volevo essere più dolce. Voglio essere una ragazza, mentre invece in altri momenti volevo solo scatenarmi, yaaaaaaaah!

EGM: è stato difficile imparare l'accento di Lara?
AJ: questo era un aspetto che mi innervosiva parecchio. È stata cresciuta in una certa maniera e ha ricevuto una certa educazione, dopotutto è Lady Croft. Ma io non volevo essere quel genere di inavvicinabile aristocratico snob. Quindi abbiamo solo accennato quell'accento e l'abbiamo resa inglese (ovviamente si parla della versione americana, NdLuca). È divertente, perché non è un genere di accento che si immagina di sentire in un film d'azione, anche se Bond ce l'ha. Sembro molto una signora, ma allo stesso tempo sono rozza, sono violenta ma bevo the.

EGM: in passato hai interpretato principalmente personaggi seri. Perché ti sei lanciata sul genere azione?
AJ: credo che tutti rischiamo di prenderci troppo seriamente nella vita e di non fare quel che vogliamo perché temiamo che la gente non penserà bene di noi, non ci prenderà seriamente o crederà che non siamo molto profondi. Io mi sono divertita e anche i bambini si divertiranno, mi è piaciuto girare Tomb Raider e credo che Lara sia anche un ottimo modello.

EGM: hai mai giocato a uno dei Tomb Raider?
AJ: hanno dovuto darmi delle lezioni. Non sono molto brava, sto migliorando ma ho bisogno dell'aiuto dei creatori perché mi dicano i vari segreti.

Angelina Jolie Voight
nata a Los Angeles, California, il 4 giugno 1975, da Jon Voight e Marcheline Bertrand, attori.
Fa l'attrice, anche se avrebbe voluto organizzare funerali, suo sogno d'infanzia.
Odia il colore rosa, le bibite gassate e le gatte morte.
Il suo look é total black, con pantaloni di pelle e t-shirt.

EGM: i sondaggi mostrano che, secondo i fan di Tomb Raider, tu sei perfetta per il ruolo.
AJ: non l'avrei accettato altrimenti.

EGM: come ci si sente ad avere il proprio pupazzetto?
AJ: ne ho visto un pezzo, la piccola testa di plastica, e sono quasi svenuta.

EGM: perché?
AJ: è così strano. Io sono una persona normale in realtà, solo negli ultimi anni sono diventata un volto celebre. Sono un'attrice perché questo mi consente di nascondermi dietro i personaggi, ma di colpo sono diventato famosissima. Credo che quest'estate sarà difficile nascondermi e questo mi spaventa un po'. Ma la cosa positiva è che non sono veramente io. I bambini vogliono ricevere autografi ma mi chiedono se posso firmare Lara Croft, quindi sto firmando con il suo nome. Non ho più nemmeno un'identità.

EGM: hai trovato dei souvenir carini durante le riprese?
AJ: ho una pelle di serpente cambogiana e un'imbracatura: ci ho passato dentro talmente tanto tempo che l'hanno impellicciata e me l'hanno regalata. Le pistole saranno messe in una custodia e me le spediranno, ci sono molto affezionata. Le ho indossate tutti i giorni e ora le voglio.

EGM: saresti disponibile per un sequel?
AJ: non vedo l'ora di farlo. Spero veramente che tutto fili liscio perché vorrei girare ancora tanti altri episodi. Ho anche un contratto, quindi se mi vogliono, mi avranno! Sono curiosa di sapere dove andrà nel prossimo film, e vorrei vederlo con i miei occhi.

di Roberto Tanzi roberto@near.it

DVD

Dvd del mese

La tigre e il dragone

Distribuzione *Warner*
Dolby Digital 5.1
Widescreen anamorfico 2.35:1

CREDITS
Titolo originale: Crouching Tiger, Hidden Dragon (USA 2000)
Regia: *Ang Lee*
Sceneggiatura: *James Schamus dal romanzo di Du-Lu Wang*
Fotografia: *Peter Pau*
Montaggio: *Tim Squyres*
Musica: *Tan Dun*
Scenografia e costumi: *Timmy Yip*
Interpreti: *Chow Yun-Fat (Li Mu-Bai), Michelle Yeoh (Yu Shu Lien), Ziyi Zhang (Jen), Chen Chang (Lo), Sihung Lung (Sir Te), Pei-pei Cheng (Jade Fox), Fazeng Li (Governatore Yu), Xian Gao (Bo), Yan Hai (Madam Yu), Deming Wang (Tsai)*
Produzione: *Li-Kong Hsu, William Kong, Ang Lee per Asian Union Film & Entertainment/China Film Co Production/ Columbia Pictures Film Production Asia/EDKO Films/Good Machine/Sony Pictures Classics/United China Vision/ Zoom Hunt International Productions Company*
Durata: *120'*
Origine:*Cina/Hong Kong/Taiwan*

La Tigre e il Dragone
Solo dalle mani di un Maestro nasce la leggenda

Forse, dopo *La tigre e il dragone* parlare del cinema di Hong Kong non sarà più un tormentone riservato solo agli addetti ai lavori e agli appassionati del cinema estremo orientale. Anche se da parecchi anni e a opera di molti registi, Tarantino tra i più noti, è in corso la contaminazione del cinema occidentale con l'action e gli stilemi del cinema hongkonghese, questo cinema e soprattutto la sua produzione resta un oggetto misterioso. Solo con qualche sforzo, ordinando vhs e dvd all'estero, pena la buona conoscenza della lingua inglese, o ricorrendo alla disponibilità dei collezionisti, si poteva accedere ad un mondo vasto quanto invedibile. Ora accade che un quarantasettenne regista cinese di Taiwan, trasferitosi negli Stati Uniti a ventiquattro anni, abbia, con questa produzione sinoamericana, contribuito a colmare un vuoto e a dissipare qualche curiosità. Ang Lee era da parecchio che accarezzava l'idea di realizzare un wuxiapian (film di cavalieri erranti e arti marziali, assimilabile ai nostri di cappa e spada), un desiderio nato dal fascino che questi film avevano esercitato su di lui da bambino. L'operazione si può dire riuscita e il prodotto, pur rappresentando una summa, una sorta di Gardaland di Hong Kong è ben fatto e vale la pena vederlo non foss'altro per avere un'idea di quello che si è prodotto con strepitoso successo dall'altra parte del mondo. Nella complessa trama, Volpe di Giada, una donna esperta di arti marziali e veleni, è riuscita ad uccidere il maestro dello spadaccino cinese Li Mu-Bai (Chow Yun-Fat, visto recentemente in *Anna and the King*) che, stanco della sua vita avventurosa, vuole ritirarsi nel meditativo silenzio del monte Wudang. Li Mu Bai, maestro d'arti marziali nella Cina del periodo della dinastia Ching, affida la sua leggendaria spada dai magici poteri, il Destino Verde, a Yu Shu Lien (Michelle Yeoh, bond girl in *Il domani non muore mai*), della quale è segretamente innamorato. Yu Shu Lien la deve dare in custodia al nobile Te, un uomo saggio e al di sopra delle parti. Nel palazzo del nobile Te risiede la giovane Jen (Ziyi Zhang), figlia del governatore Yu, promessa sposa, ma innamorata del predone mongolo Lo (Chen Chang) che l'aveva rapita. Jen, allieva di Volpe di Giada, tenta di impossessarsi del Destino Verde e Yu Shu Lien cerca inutilmente di impedirlo. Li Mu-Bai, avvertito del furto della spada da parte di un misterioso cavaliere mascherato torna per recuperarla, chiudere i conti con Volpe di Giada e vendicare la morte del suo maestro...
Ang Lee ha confezionato un film insaporito da affascinanti momenti d'azione intervallati/intrisi di un romanticismo d'altri tempi e di leggende tanto lontane da apparire irraggiungibili. I personaggi, divisi in buoni e cattivi, sono affascinanti e complessi, e per qualcuno, come la principessina Yu, il confine tra bene e male resta per un po' sfumato e inafferra-

DVD

bile. Incorniciata dalla splendida fotografia del premio Oscar Peter Pau e accompagnata dalla bella colonna sonora di Tan Dun, anch'egli premio Oscar, la favola romantica di altri tempi e altri luoghi de *La tigre e il dragone* comincia già dal titolo che allude ai personaggi del predone Lo e della principessina Jen, in originale Piccola Tigre e Piccolo Drago di Giada. La fonte è letteraria, come per tutto o quasi il cinema di Hong Kong. È da cicli di racconti e romanzi, antichi e moderni, che vengono tratte le trame dei film. In questo caso dall'opera dello scrittore degli anni Trenta Wang Du-lu, noto per romanzi dove convivono arti marziali e romanticismo. La sceneggiatura che ne ha tratto ha fruttato a James Schamus il premio Oscar come miglior film straniero. Ma sono le scene d'azione, quelle che un accorto marketing pubblicitario ha inserito in tutti i trailer, a stupire la fantasia degli occidentali. Combattimenti acrobatici e volteggi nel segno della leggerezza e dell'immaterialità, duelli sospesi a mezz'aria dove la gravità pare non esistere, sfidata dalla grazia di una danza. Le stupende scene d'azione sono realizzate da Yuen Wo Ping, regista per Jackie Chan, coreografo dei combattimenti per i film di Tsui Hark e collaboratore dei fratelli Wachowski in *Matrix*.

Tutto già utilizzato, ben inteso, fin dagli anni Trenta. Così i prodigiosi voli sopra i tetti e il famoso duello sulla cima di altissime canne di bambù, per fare un paio di esempi, hanno come modello cinematografico le opere di Tsui Hark (noto anche da noi per due film con Van Damme) e del maestro King Hu. Ma il regista non nega il profondo debito che lo lega a molti di questi autori perché, come da lui stesso ammesso, questo è solo il coronamento di un sogno di fanciullo, e i sogni si ispirano alla realtà. Interessante la dotazione di contenuti speciali tra cui: commento del regista e dello sceneggiatore; intervista a Michelle Yeoh; Making Of del film.

di Roberto Tanzi roberto@near.it

DVD

Dvd del mese

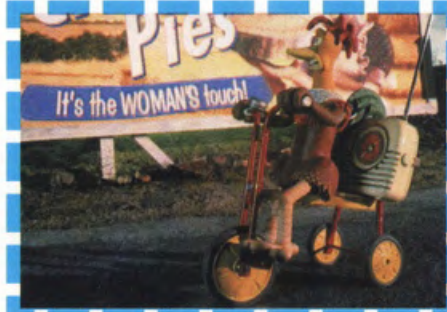
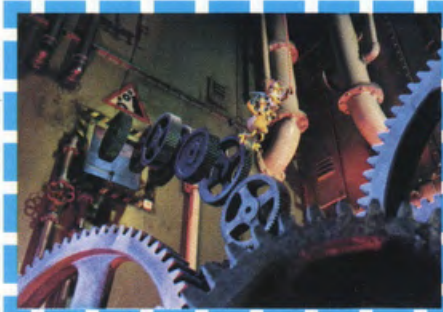
Galline in fuga

Distribuzione *Universal*
Dolby Digital 6.1
Widescreen anamorfico 1.85:1

CREDITS
Titolo originale: Chicken Run (USA 2000)
Regia: *Peter Lord, Nick Park*
Sceneggiatura: *Karey Kirkpatrick*
Fotografia: *Tristan Oliver, Frank Passingham*
Montaggio: *Mark Solomon*
Musiche: *Harry Gregson-Williams, John Powell*
Scenografia: *Phil Lewis*
Costumi: *Sally Taylor*
Voci italiane: *Christian De Sica (Rocky), Nancy Brilli (Gaya)*
Produzione: *Peter Lord, Nick Park, David Sproxton per Dreamworks*
Durata: *85'*

L'interesse per il cinema d'animazione, che ha punteggiato di titoli le ultime stagioni, fa il paio con le tecnologie digitali prepotentemente entrate anche nei film con attori umani. Ma, a parte *Shrek* che abbiamo gustato tra le ultime uscite prima dell'estate, dal punto di vista tecnico c'è veramente poco di nuovo sotto il sole e, anzi, le sorprese sono venute da film che hanno utilizzato filosofie d'animazione desuete e in controtendenza, maneggiabili solo con pazienza certosina, come già fece anni fa Tim Burton con lo splendido *Nightmare Before Christmas*. Ci riferiamo a *Principi e principesse* del francese Michel Ocelot, realizzato con la tecnica bidimensionale delle ombre e soprattutto a *Galline in fuga*, un film interpretato da pupazzi animati con la vecchia tecnica della stop-motion. È la plastilina il materiale utilizzato dall'Aardman Animations, la factory inglese che fa capo a Peter Lord e Nick Park, per realizzare la storia della fuga dal pollaio di una comunità di galline, costantemente minacciate da padroni che mettono nel piatto quelle che non producono abbastanza uova. Lord e Park, qui per la prima volta alle prese con un lungometraggio, avevano già maneggiato la plastilina per creare un altro mondo, quello fantastico e surreale di *Wallace & Gromit*, i cui apprezzati corti hanno vinto due premi Oscar. Gaya e le sue amiche sono delle simpatiche galline preoccupate per la sorte che le attende nell'allevamento-lager dei coniugi Tweedy. I piani ideati per fuggire sono sempre falliti, poi alla fattoria arriva Rocky, un gallo yankee, aitante e fanfarone che dice di saper volare e di poter insegnarlo anche alle galline. Naturalmente è una fandonia detta per farsi bello agli occhi delle pollastre, ma, quando il tempo stringe e tutto precipita, Rocky ha un sussulto d'orgoglio, costruisce una traballante imitazione d'aereo, mette a bordo le galline e insieme riescono a fuggire verso la libertà senza recinti della campagna circostante.

Questi due manipolatori e animatori della plastilina sono piccoli geni e questo si vede anche, al di là degli ovvi paragoni con *La fattoria degli animali* di George Orwell, dalla fresca fantasia con la quale citano classici cinematografici del passato sui campi di prigionia della Seconda Guerra Mondiale, come *Stalag 17* (il numero della stia di Gaya) di Billy Wilder e *La grande fuga* di John Sturges, al quale si ispira anche il taglio di alcune inquadrature. Sì, perché i pupazzetti di *Galline in fuga*, sembrano proprio prigionieri di un campo di concentramento. Le povere galline sono sottoposte ad una superproduzione di uova in batteria, con il costante incubo di finire nel piatto di padroni-carcerieri, somiglianti più a ufficiali nazisti che ad allevatori di polli. Quando poi si scopre che il signore e la signora Tweedy hanno acquistato una specie di macchina infernale, che ricorda in modo inquietante la gigantesca stiratrice del film di Tobe Hooper, capace di trasformare industrialmente le galline in appetitosi sformati di pollo, la fuga diventa veramente l'unico mezzo per non finire in pentola.

Galline in fuga è dunque un film sulla prigionia e sul desiderio di libertà, ma anche sul potere, e scegliere come protagoniste le galline di un pollaio fa scendere qualche brivido lungo la schiena. In fin dei conti, di questi tempi, quelle galline

potremmo essere anche noi. Galline scelte perché, oltre ad essere buffe nella loro goffaggine, chi meglio di loro può incarnare il desiderio di libertà? Sono uccelli che non sanno volare, vengono comunemente considerati i più stupidi dell'aia e il loro destino è quello di stare rinchiuse in un pollaio o imprigionate in una batteria a deporre continuamente uova fino a quando non serviranno come pranzo o cena. Il piglio e l'ironia della storia a base di gag, situazioni esilaranti, dialoghi da commedia sofisticata, si mescola con la genuina angoscia che prende le simpatiche galline all'apparizione della signora Tweedy o quando l'infernale macchina produci-sformati sta per inghiottire Gaya. Molto dipende anche dall'espressività che Lord e Park sono riusciti ad infondere ai loro buffi personaggi: sofferenza e gioia, speranza e disillusione si alternano a seconda delle bugie raccontate da Rocky o ai fallimenti dei goffi tentativi di imparare a volare, grazie alla bella gamma di espressioni modellate con infinita pazienza nella plastilina e cambiate di volta in volta sui volti dei pupazzi. Superando la bidimensionalità del disegno animato e quasi raggiungendo la magia tridimensionale di quello digitale, questi due originali nostalgici del passato, hanno realizzato un film che, anche nel taglio delle inquadrature e nel montaggio, non teme confronti. Buona la dotazione dei contenuti speciali che comprende: commento dei registi; TV spot; 2 trailer; Making Of di Galline in fuga; documentario sulle galline in fuga.

Siamo andati alla ricerca di alcuni personaggi illustri del mondo dei videogiochi per ricordare i vecchi tempi e scoprire cosa hanno fatto per noi negli ultimi anni...

Dove sono finiti?

Di David S.J. Hodgson, a cura dello Staff di EGM

Beh, il nome Shigeru Miyamoto, lume della Nintendo, è noto a tutti. Yu Suzuki è un personaggio di casa, soprattutto per quei fan della Sega che hanno una copia di Virtua Fighter. Dave Perry della Shiny, poi, è tra le persone più intervistate nel mondo dei videogiochi. Ma cosa è successo ai programmatori e game designer degli anni passati? Che ne è stato di questi eroi poco conosciuti che hanno scritto la storia dei videogame?
In questo speciale, vi accompagniamo in un viaggio a ritroso nel tempo, portandovi in quell'era in cui la giocabilità contava più delle strategie di marketing. Attraverso i ricordi dei nostri profeti del mondo videoludico, vi apriremo le porte ai loro aneddoti più divertenti, vi mostreremo qual è stato il loro prezioso contributo ai giochi moderni, aggiornandovi sui loro più recenti progetti.

David "Pitfall" Crane

Profeta delle console classiche

Prolifico genio della console, con più di 50 titoli all'attivo, David Crane ci racconta di come è nato il suo Pitfall, ci parla del genere che ha aiutato a far nascere e ci svela il nome che questo gioco ha rischiato di avere.

Nella prima metà del 1982, David Crane, oltre a produrre un'enorme quantità di giochi per l'Atari 2600, si dedicava a varie attività. Era un designer, un animatore, un tecnico del suono e addirittura un tester. "Nei primi anni '80 c'era solo qualche dozzina di persone nel mondo dei videogiochi in grado di apportare soluzioni tecniche e creative" ci racconta. "Alla Activision ne avevamo ben cinque". Come membro di questo quintetto dell'Activision, Crane è partito da un foglio bianco, una matita e un'idea originale che poi si è sviluppata in uno dei migliori giochi di tutti i tempi. "Ricordo ancora di essermi seduto alla scrivania con un foglio bianco e di essermi detto *'ho sempre desiderato fare un gioco con un omino che corre'*". Così ho disegnato l'omino e mi sono chiesto perché corresse: per raccogliere tesori. Ho aggiunto un percorso al disegno, qualche albero e un lingotto d'oro. Ho inserito la liana e la vecchia gag del personaggio che salta sulle teste degli alligatori. Ecco, il gioco era praticamente definito." Crane gettò, così, le premesse per Pitfall! in una decina di minuti. Il gioco vero e proprio, però, richiese circa mille ore tra design, programmazione e debug.
Quando si trattava di ritoccare la giocabilità, Crane si rivolgeva ai suoi colleghi. "Ognuno di noi faceva un giro con i giochi degli altri, man mano che si avvicinavano al completamento", ci spiega Crane. "Poi davamo i nostri suggerimenti, riconoscendo subito quando ci trovavamo davanti a un'idea vincente". Fin dall'inizio, Crane e il suo gruppo avevano un ottimo presentimento riguardo a quest'avventura. L'unico vero problema era la scelta del nome. "Il titolo provvisorio era *'Jungle Runner'*", dice, "e siamo andati molto vicini a commercializzarlo con questo nome. Solo alla fine di un brainstorming durato due settimane, scherzando ho suggerito "Pitfall!". Poi qualcuno ha battezzato il protagonista Pitfall Harry e così il nome gli è rimasto appiccicato addosso. Il che è stato un colpo di fortuna, visto che l'alternativa era "*Zulu Gold*". E Pitfall! sbaragliò la concorrenza. Restò per ben 64 settimane al primo posto delle classifiche, vendendo più di 3 milioni di copie in un anno e diventando il titolo più venduto in casa Activision e uno dei titoli di maggior successo per l'Atari 2600. Senza contare che aiutò la diffusione del genere platform, nato con il famoso Donkey Kong ideato da Shigeru Miyamoto. "Per la fine degli anni '80", ci racconta Crane, "c'erano più di 500 giochi di questo genere sul mercato".

Che fine ha fatto?
"Ho lasciato l'Activision nel 1987 e ho fatto dei lavori da freelance sul 2600," dice Crane. "Poi con alcuni amici della Absolute Entertainment mi sono messo a fare giochi per NES e SNES. Nel 1995 sono stato il co-fondatore della Skyworks Technologies, un'azienda su Internet. Non abbiamo mai pensato che questi nuovi giochi super complessi fossero meglio di quelli più semplici. Abbiamo affrontato Internet come il sistema di gioco più nuovo e, viste le limitazioni di banda, era un po' come lavorare sulle vecchie console. Dovevamo tenere in conto la memoria, la grafica, la velocità del processore e i tempi di scaricamento." Potete aggiornarvi sulle ultime creazioni di Crane all'indirizzo www.skyworkstech.com.

1922
19:20
ACTIVISION

Andiamo alla scoperta dei gusti di questo genio...

Gioco preferito?
"Il tennis. Sono un giocatore semi-professionista. Di certo vi aspettavate un qualche gioco elettronico, vero? La realtà è molto più importante. Ci sono cose che hanno più valore nella vita che dei semplici pixel."

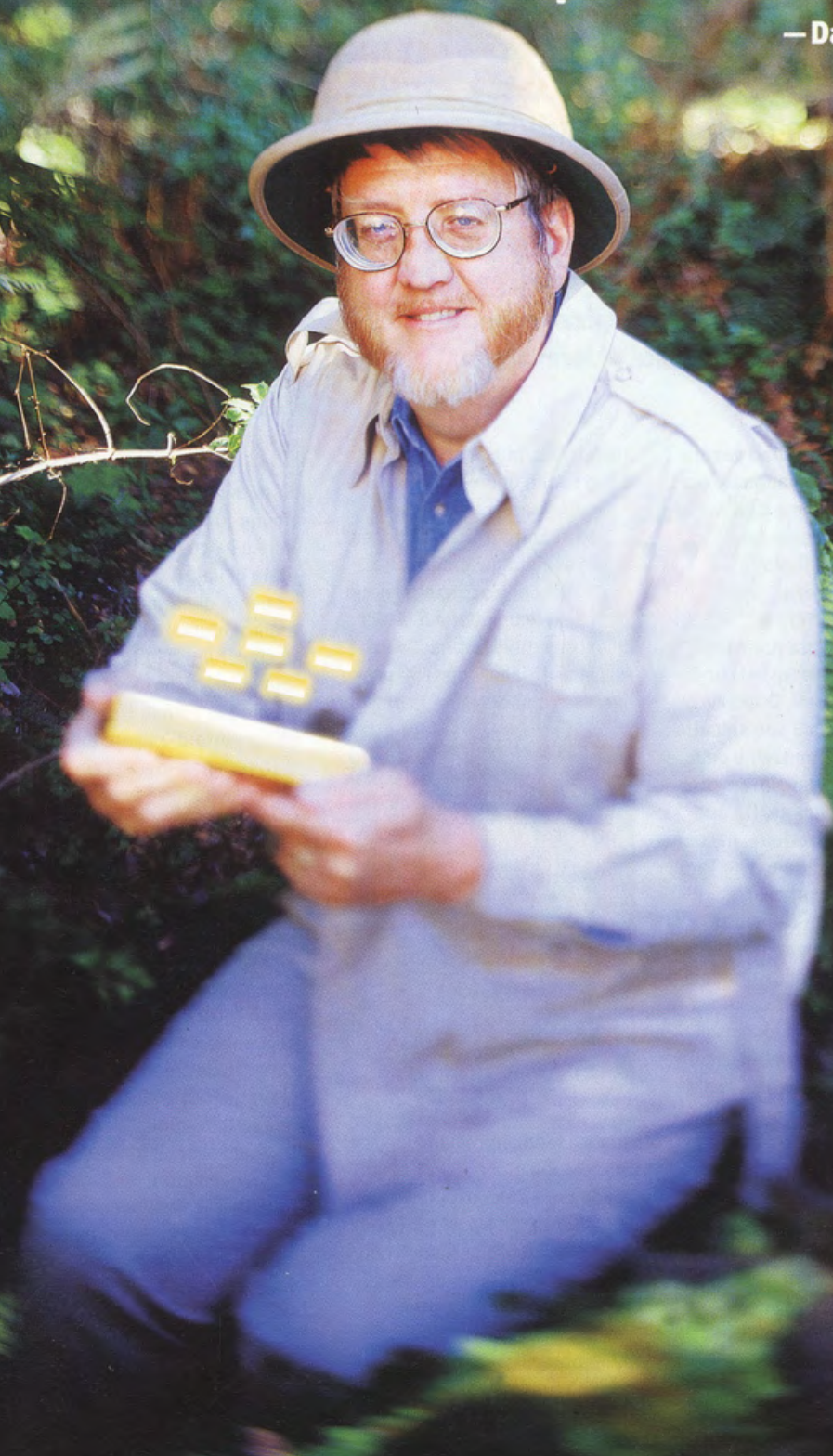
Personaggio preferito?
"Vi dico i personaggi che mi piacciono meno, ok? Qualsiasi protagonista di picchiaduro. La peggior predizione della mia carriera è stata quella di dire che i picchiaduro non sarebbero durati sul mercato per più di un anno. Nella loro forma più pura i picchiaduro rappresentano ottimi sistemi per mettere alla prova la coordinazione motoria e la capacità di anticipare le mosse dell'avversario. Ma quando hanno cominciato a riempire i giochi di sangue e violenza gratuita per attirare il pubblico dei più giovani, ho perso ogni speranza."

Il tuo motto?
"La Legge di Crane: l'uomo utilizza sempre la tecnologia più avanzata per divertirsi. Sono arrivato a questa conclusione da bambino e ancora oggi la ritengo valida. I primi mainframe della IBM non hanno ricevuto alcuna attenzione finchè qualcuno non ha insegnato loro a giocare a scacchi. I videogiochi di oggi contengono più tecnologia di qualsiasi altro sistema usato per impieghi seri. Io vivo secondo il motto per cui la tecnologia deve essere goduta."

Ludografia:
Troppi giochi per elencarli tutti, quello che segue è l'elenco dei più importanti: Outlaw, Canyon Bomber, Slot Machine, Dragster, Fishing Derby, Laser Blast, Freeway, Grand Prix, Pitfall!, The Activision Decathlon, Pitfall II: Lost Caverns, Ghostbusters, Transformers, Little computer People Research Project, Skateboardin', Super Skateboardin', David Crane's Amazing Tennis, A Boy and His Blob, The Rescue of Princess Blobette.

"Ho disegnato il sentiero, qualche albero, e un lingotto d'oro...ecco il gioco era praticamente finito."
— David Crane

Photography by
Claudia Goetzelmann

PUCKIN' KIDS

Negli Stati Uniti, Pac-Man avrebbe dovuto chiamarsi "Puck-Man" a causa della sua forma simile a un disco da hockey (Puck, appunto). Namco realizzò tuttavia che la "P" sul cabinato del gioco, avrebbe potuto facilmente essere trasformata in una "F" dalle mani dei giovani americani. Così Pac-Man restò Pac-Man.

Toru "Pac-Man" Iwatani

Padre di un'icona videoludica

Toru Iwatani è il creatore dell'icona più importante e celebre della storia dei videogiochi. Parla di giocabilità semplice, mangia pizze superfarcite e innervosisce il presidente di Namco con fantasmini colorati.

Era il 1979 ai quartieri generali di Namco in Giappone, ora di pranzo. Il game designer Toru Iwatani si sedette per consumare il proprio pasto, una pizza appena sfornata. Non si trattava di una pizza normale: "era farcita con tantissimi condimenti", dice Iwatani. Dopo averne presa una fetta il suo sguardo fu catturato dall'immagine della pizza rimasta sul tavolo: sembrava una bocca affamata. Da questa scintilla d'ispirazione, nacque Pac-Man (ma solo dopo che Toru ebbe finito il suo pranzo). Cinque anni prima, Namco si occupava di cose non proprio analoghe (tipo cavalli a dondolo e cose così). In seguito, acquisì Atari Giappone, aprendo così il campo alla tecnologia dei circuiti stampati e consentendo a Iwatani di scrivere il concept per un gioco arcade semplice, ma decisamente accattivante. "Ritenevo che fosse importante iniziare delineando il concept. In seguito, dopo aver avuto il nulla osta dai superiori, iniziammo a lavorare sulle specifiche". Con l'aiuto di un programmatore e di un ingegnere elettronico, il padre di Pac-Man iniziò la creazione del suo amato progetto. Una volta digerita la pizza rivelatrice, Iwatani-san completò da solo il progetto Pac-Man: "l'ho scelto perché si trattava di un'idea semplice che rappresenta l'immagine del mangiare. Il concetto principale del gioco è proprio il mangiare e, in giapponese, il suo suono onomatopeico è "pac pac", così abbiamo battezzato il gioco Pac-Man". In seguito, Iwatani scelse i colori del gioco, decisi dopo che il team approvò la sua incontrovertibile teoria: "perché mi piace il giallo", disse. Il passo successivo fu decidere i nomi dei

quattro fantasmi: Shadow, Speedy, Bashful e Pokey (a cui venne però dato il soprannome di Blinky, Pinky, Inky e Clide). Il presidente di Namco non obiettò sui nomi dei personaggi, ma ebbe a ridire sul loro colore. "Ebbi dei problemi col Presidente quando presentai il progetto per la prima volta. Odiava l'idea che i quattro fantasmi fossero colorati diversamente, suggerì di realizzare i nemici come in uniforme, tutti in rosso." La questione investì tutta la società e fu indetta una riunione straordinaria per risolvere il problema. Un dettagliato questionario fu distribuito tra i dipendenti, per verificare se questi preferissero l'uniforme rossa o i quattro colori diversi. Quando giunsero i risultati, "il Presidente dovette accettare che i fantasmi avrebbero avuto quattro colori diversi. Fu un'ottima decisione e un gran bel ricordo per me", confessa Iwatani. Una volta risolta questa mezza catastrofe, il team si rimboccò le maniche per terminare il gioco. Originariamente la dieta di Pac-Man consisteva unicamente di piccoli pallini gialli mentre, durante il processo di design, furono introdotte "pillole energetiche" leggermente più grandi. Il semplice concetto di correre lungo un labirinto a ingurgitare pallini evitando i fantasmi si trasformò in una battaglia più tattica. "Aggiungemmo l'idea di invertire i ruoli. Ecco perché abbiamo inserito le "pillole energetiche" durante la produzione. Volevo dare a Pac-Man un po' di potere, come gli spinaci di Braccio di Ferro", dice Iwatani. L'anno seguente, il 1980, il gioco fu lanciato. "Non credevo che sarebbe stato un grosso successo", ammette Iwatani, "Naturalmente, dopo aver visto il suo successo tra i giocatori, mi sono accorto delle sue vere potenzialità". Vent'anni dopo, Pac-Man occupa ancora un posto d'onore nell'Olimpo dei videogiochi, così come nel cuore di Toru. "Considero Pac-Man un caro amico", dice, "e amo anche i fantasmini".

Che fine ha fatto?

Dopo il successo di Pac-Man, Iwatani-san ha continuato il proprio trend del successo su coin-op e console, attraverso mostri gialli a forma di pizza con Pac-Land e Pac-World. In seguito ha lavorato a titoli come Gee Bee e Bomb Bee (un folle tentativo di unire Super Breakout col Flipper). Oggi Iwatani è un manager di Namco, si occupa di produrre Ridge Racer, Time Crisis e altri successi della società. Vorrebbe inoltre lanciare un messaggio a tutti i moderni game designer: "I giochi sono diventati più complicati, dobbiamo ricordarci di mantenere gli aspetti affascinanti che ci hanno sempre attirato, cosa che si perde se i giochi diventano troppo complicati. Bisogna supportare la semplicità."

—David S.J. Hodgson

Andiamo alla scoperta dei gusti di questo genio

Film preferiti?
"Mi piace Vacanze romane. Audrey Hepburn era così bella."

Musica preferita?
"Mi sono sempre piaciuti gli Allman Brothers. Mi riportano alla mia giovinezza."

Cibo preferito?
"Riccio di mare, delizioso".

Gioco preferito?
"Legend of Zelda sul Super Famicom. L'equilibrio tecnico tra le meccaniche, la giocabilità, la storia e i segreti era stupefacente. Mi piace anche quella creatura a forma di candela che c'è in Marble Madness, è così semplice e poi i movimenti sono troppo carini!"

Il tuo motto?
"Semplicità innanzi tutto."

Ludografia:
Pac-Man, Pac-Land, Pac-Man World, Gee Bee e Bomb Bee. Oversaw Ridge Racer, Time Crisis e altri successi Namco.

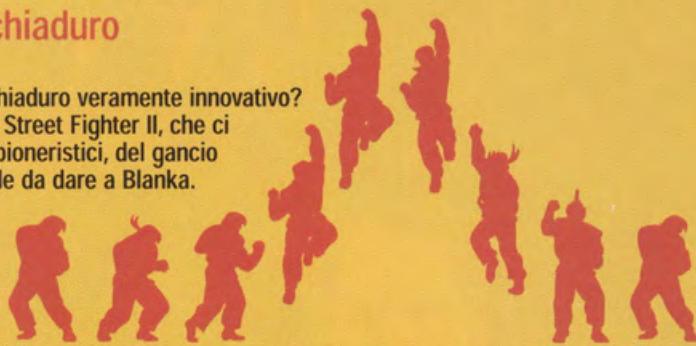
Photografia di Shuji Kondo

"Il mio personaggio preferito è ancora Ryu... Lo uso ormai da 10 anni"
—Akira Nishitani
Photography by Shuji Kondo

Akira "Street Fighter II" Nishitani

Profeta del genere picchiaduro

Cosa si prova a creare il primo picchiaduro veramente innovativo? Ne parliamo con il designer capo di Street Fighter II, che ci racconta di pad innovativi, joystick pioneristici, del gancio di Ken e della giusta tonalità di verde da dare a Blanka.

Nel lontano 1990, tre anni dopo l'uscita nelle sale del primo Street Fighter, ad Akira Nishitani, ai tempi designer della Capcom Japan, fu affidato il compito di abbozzare i personaggi per il seguito. Non si rendeva conto che quel gioco sarebbe diventato il picchiaduro più famoso del mondo. "Ci dissero che Street Fighter aveva avuto un buon successo all'estero", ci racconta "ma io non ero soddisfato di molti aspetti del primo capitolo. Volevo la possibilità di giocare con il personaggio che preferivo, ma allora non c'erano molti giochi che offrissero questa possibilità. Questo è stato il punto di partenza." Fatta questa considerazione, si mise subito al tavolo da disegno e creò i primi personaggi: Ken e Ryu. "Sono i protagonisti, dopotutto", ci rivela. A seguire fu creato Sagat e poi cominciò l'ossessione per i dettagli. Si discuteva per giorni interi di ogni aspetto di Street Fighter II, dal movimento del joystick al look dei personaggi... "Il concept di Blanka fu, fin dall'inizio, di creare un selvaggio" dice Nishitani. "Il suo look non era molto diverso da quello attuale. All'inizio aveva una pelle di colore più chiaro e naturale. Poi qualcuno suggerì di farlo più cattivo e la sua pelle assunse il verde che oggi tutti conoscono!" Riguardo al lottatore di sumo, Nishitani ci spiega che "Honda era un normale lottatore di sumo all'inizio. Poi chiesi ai designer di dargli un aspetto più orientale e così arrivò il trucco da attore kabuki e il kimono." Nonostante tutti i nuovi personaggi, esiste un solo lottatore per Nishitani-san: "il mio personaggio preferito è ancora Ryo... lo uso ormai da 10 anni!"
L'idea di partenza non era quella di creare un semplice seguito del gioco originale. Tanto per cominciare alcuni cabinati di Street Fighter erano dotati di speciali pad fatti con cuscinetti analogici che andavano colpiti con i pugni. "Avrei voluto usare questi pad anche per Street Fighter II", ci svela Nishitani, "ma c'erano parecchi problemi di manutenzione e costi. Quindi l'idea venne scartata." La perdita dei pad analogici, comunque, portò alla nascita di un sistema di combattimento più complesso, in cui il movimento del joystick e dei pulsanti dava vita a combinazioni di colpi molto più efficaci del semplice picchiare duro sui pulsanti. "Se avessimo scelto i pad da prendere a pugni, dubito che il gioco avrebbe avuto lo stesso successo", dice Nishitani.

Ovviamente alcune opzioni del primo capitolo furono riproposte nel seguito. Tra queste, le mosse preferite da Nishitani: "I montanti di Ryu e Ken:" dice "se siete uomini veri, usate il Dragon Punch [ride]". Ma arrivarono anche molte novità. "Le combinazioni di pulsanti sono davvero la parte più divertente, ma alcuni giocatori si trovano in difficoltà" ci spiega "Quindi introdussi nel gioco la possibilità di caricare i colpi o di ripeterli in sequenza." Anche se queste idee crearono un nuovo genere di gioco, Nishitani non era ancora soddisfatto. "Anche quando Street Fighter II era già finito, io continuavo a ritoccarlo", dice. "Le migliorie diventarono poi SFII Dash [Championship Edition]. Ma nemmeno dopo l'uscita di Dash non ero ancora soddisfatto. Penso che tutti gli sviluppatori siano fatti così."
Già durante i primi stadi di sviluppo di SFII, Nishitani era conscio di avere tra le mani un gioco che creava assuefazione, soprattutto visto il tempo passato a provare il titolo invece di dare gli ultimi ritocchi. "Giocavamo nella modalità a due giocatori fino a notte fonda, affrontando più di 100 scontri di seguito." dice. Questo non impedì al gruppo di preoccuparsi per il successo della loro creatura. "Sarà difficile da credere, ma in Giappone non c'era l'usanza di giocare contro sconosciuti nelle sale giochi e pensavo che la modalità a due non avrebbe avuto successo", dice. All'inizio ebbe ragione, perché ci vollero 12 mesi prima che il multiplayer avesse successo. Quando, però, il successo arrivò, Street Fighter II iniziò la sua lunga carriera di successi, aprendo la strada ad altri giochi multigiocatore, oltre a tutti quei picchiaduro che oggi diamo per scontati.

Che fine ha fatto?

Dopo il successo di SFII, Nishitani rimase alla Capcom a perfezionare il sistema di combattimento che aveva aiutato a creare. Tra i suoi lavori, ricorda con molto affetto X-Men: Children of the Atom. Poi lasciò la Capcom e fondò una sociatà chiamata Arika. "Ora faccio molti più giochi", dice. "Ricordatevi questo nome: Arika!" Uno dei tanti progetti è stata la realizzazione del motore per la versione 3D di Street Fighter: Street Fighter EX. Nishitani non è contento di come si siano evoluti i giochi e vorrebbe una maggiore innovazione. In questo momento sta sviluppando con la Arika un gioco PS2 intitolato Diver. "Ricordatelo: Diver!", dice.

Andiamo alla scoperta dei gusti di questo genio

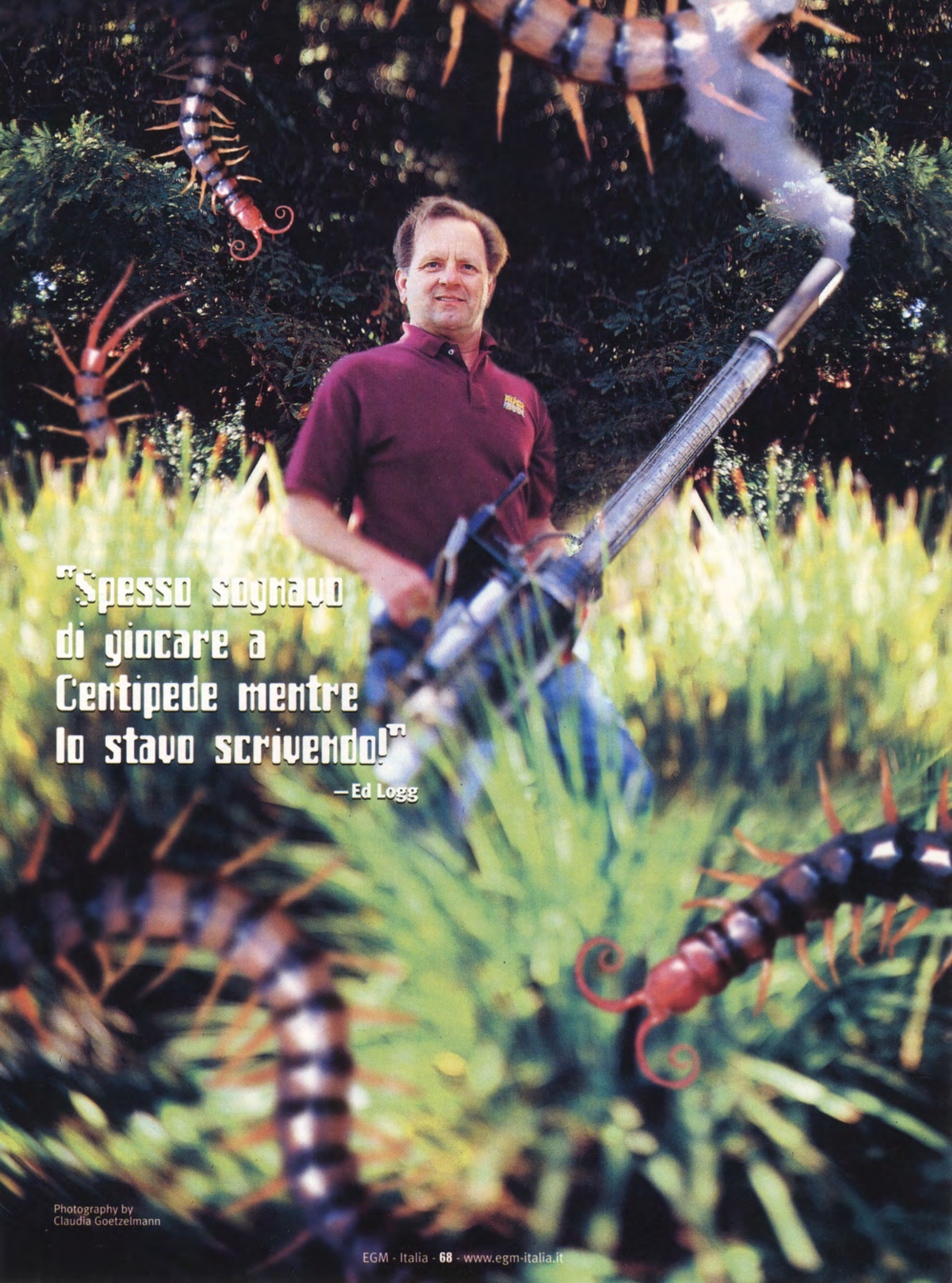
Film preferito?
"Titanic. Quasi mi mettevo a piangere in sala, ma il film ha anche molte scene d'azione ed è per questo che mi è piaciuto."

Musica preferita?
"Più che altro ascolto le colonne sonore dei giochi."

Cibo preferito?
"Mi piaceva molto la carne e la birra, ma invecchiando mi sono dato a cibi più leggeri. Mi piacciono i piatti giapponesi, come li cucinava mia madre. Basta piatti pesanti!"

Gioco preferito?
"Crazy Climber della Nichibutsu: è il gioco più bello e innovativo di tutti i tempi. L'idea di scalare un edificio usando due joystick per i comandi è davvero originale. Non ho ancora visto un gioco che superi questo titolo."

Il tuo motto?
"La vita è un gioco."

Sei contento di come sono cresciuti i videogiochi?
"Street Fighter si è evoluto e diversificato. Se si paragonasse SF a un uomo, potrebbe essere un austero uomo di mezza età. Quindi penso che sia ora che vada in pensione!"

Come vorresti essere ricordato?
"Mi piacerebbe che parlando di me cominciassero dicendo: 'c'era una volta questo fanatico dei videogiochi..."

Ludografia:
Lost World, Mad Gear, Final Fight, Street Fighter II, Street Fighter II Dash (Championship Edition), X-Men: Children of the Atom, Street Fighter EX, Street Fighter EX plus, Fighting Layer, Street Fighter EX3 (e molti altri come consulente o supervisore).

Photography by
Claudia Goetzelmann

Ed "Centipede" Logg

Profeta dei giochi arcade classici

Ha contribuito alla creazione di Super Breakout, Asteroids e Centipede. Oggi Ed Logg ci parla di Gauntlet, dei programmi scritti su carta, della potenza della grafica vettoriale e dei bug presenti in Centipede.

Dopo aver mollato la Stanford University nel 1972, Ed Logg è entrato nella Control Data Corporation dove passava troppo tempo a giocare alla versione testuale di Star Trek e ad Adventure (il precursore del classico titolo Atari). Convertendo il codice dei giochi in modo da farli girare sui mainframe, Logg si mise "nei guai più di una volta", ci racconta. Per sua fortuna, Logg partecipò alla festa di un amico nel Dicembre del 1977 e giocò a un prototipo dell'Atari Video Computer System (VCS). "Decisi subito di passare alla Atari" dice. Appena dopo il passaggio, uscì il primo di molti titoli arcade, Super Breakout. tra il '77 e il '92 Logg contribuì a creare, disegnare e programmare altri 10 titoli ormai entrati nella storia. Senza contare quelli che non vennero mai commercializzati. "A quei tempi era normale vedersi stroncare i giochi a metà strada", dice Logg. "Per esempio cominciai a lavorare su Road Runner, un gioco su laser disc ispirato a Wil E. Coyote, contenente scene dal cartone animato, ma il mercato dei videodischi collassò, e mi venne chiesto di farne una versione su cartuccia. Mi rifiutai... avevo un'idea migliore." Questa idea era Gauntlet.

Creare questi giochi era un lavoro quasi artigianale. Per Super-Breakout del 1978, Logg e il suo gruppo avevano solo un computer digitale. Ci spiega che "avevamo diverse ragazze che inserivano le pagine scritte a mano nei nostri programmi, realizzandone una stampata e un rotolo di carta. Sì, proprio un rotolo di carta. Questo rotolo lo avremmo inserito nella RAM del sistema di sviluppo, sostituendo la ROM del gioco sul circuito stampato. Il debug avveniva con mezzi antidiluviani e le modifiche erano scritte direttamente sulla stampata". Anche il design dei personaggi era meno importante. Logg creava la grafica inserendo i dati a mano. "Ho creato personalmente la grafica sia di Asteroids sia di Centipede", dice. Arrivati al 1985, però, subentrarono dei professionisti grafici e furono loro a creare e animare i personaggi di Gauntlet.

Quando Logg non creava giochi, li sognava. "Spesso giocavo ai giochi nei miei sogni mentre li creavo!" ci racconta. Questo lo portava a risolvere problemi che gli si erano presentati durante le ore di veglia. Non era questo l'unico motivo per cui i colleghi erano felici di vederlo tornare a casa per il suo brainstorming notturno. "Gli altri dell'Atari mi chiedevano quando sarei andato a casa, in modo da giocare ai miei titoli sul mio sistema di sviluppo", dice.

I contributi e le creazioni di Logg hanno dato vita a così tanti generi che nemmeno lui è sicuro di quali effettivamente gli appartengano. "Il successo di Asteroids fece scoppiare il boom dei giochi con grafica vettoriale", dice, mentre Gauntlet "fece nascere un sacco di giochi multiplayer simili come, ad esempio, quello dei Simpson." Non lasciate che la nostalgia per i giochi di Logg, vi porti a pensare che fossero perfetti sotto tutti i punti di vista. "Girava voce che un giocatore particolarmente bravo ad Asteroids avesse ammassato così tante navette extra da far rallentare e impallare il gioco", dice Logg. "Non ho mai avuto modo di verificarlo, ma cose del genere possono succedere. Il crash era probabilmente dovuto a un sistema di controllo della scheda che faceva resettare il cabinato quando questo rallentava troppo, dando l'impressione di essersi bloccato". Ehm, certo.

Asteroids non era l'unico gioco con dei bug. Logg aveva sentito dire anche che "si poteva cominciare una nuova partita a Millipede dopo i 1.100.100 punti. Alcuni miei amici stavano cercando di screditare chi aveva messo in giro questa voce. Ma ricontrollando il codice mi accorsi che era, in effetti, possibile. Ooops!"

In un'altra occasione, Logg stava osservando la versione orizzontale di Centipede quando un collega gli chiese perché il giocatore numero due sembrava fare sempre più punti. "Li guardai giocare e notai qualcosa di strano", ci svela Logg. "Saltò fuori che il ragno non si avvicinava al giocatore numero due salendo di livello, permettendogli di fare punteggi migliori." Morale? "Si trattava di un altro bug", dice. Dicci ancora qualcosa. "Ci sono troppe storie da raccontare. Riempirebbero tutto l'articolo. Forse la prossima volta..."

Che fine ha fatto?

Dopo aver lavorato su Othello per VCS, Logg ha programmato Centipede per NES. Poi è diventato uno dei primi fan di Tetris. Mentre chiedeva all'ufficio legale dell'Atari di accaparrarsi i diritti, Logg creò la versione per NES, distribuita attraverso la società Tengen, e diede inizio a più grande casino legale della storia dei videogiochi. La Nintendo comprò i diritti "con una mossa scorretta e dopo che avevamo già cominciato a vendere Tetris", dice Logg. Dopo aver perso la battaglia legale, l'Atari dovette ritirare e distruggere tutte le copie della versione di Tetris creata da Logg. "Viene ancora considerata la migliore versione per NES e viene venduta a 150 dollari sul mercato del collezionismo", ci racconta. Negli scorsi cinque anni, Logg ha lavorato alla Midway e il suo titolo più recente è Rush 2049 per Dreamcast e Nintendo 64. Ah, quando gioca a Gauntlet usa sempre il mago.

Andiamo alla scoperta dei gusti di questo genio

Film preferiti?

"Mi faccio prendere da qualsiasi film romantico ben realizzato. Mi piacciono i film che riescono a stupirmi, come Animal House".

Musica preferita?

"Il rock degli anni sessanta. Comunque negli ultimi 10 anni mi sono dato al Country."

Gioco preferito?

"Robotron è il mio gioco da sala preferito... è come un'overdose di adrenalina. Spaceward Ho è il mio gioco da computer preferito. Se dovessi scegliere tra i miei, però, direi Centipede perché non ho ancora perfezionato molte strategie di gioco che ho visto in giro."

Il tuo motto?

"Persistere! Persistere! Persistere!"

Sei felice di come si sono evoluti i giochi?

"Veramente in generale non lo sono. Non mi piace il fatto che ci vogliano ben due anni per fare un gioco di qualità. Mi piacciono i giochi che mi mettono in condizione di trovare la strategia giusta per affrontarli. La maggior parte dei giochi oggi nascondono informazioni importanti e costringono il giocatore a spendere molto tempo prima di entrare veramente nel gioco. La maggior parte dei vecchi giochi era unici nel loro genere, mentre oggi sono tutti molto simili"

Ludografia:

Othello, Super Breakout, Video Pinball, 4 Player Football, Asteroids, Centipede, Millipede, Gauntlet, Gauntlet II, Xybots, Steel Talons, Space Lords, Tengen Tetris, Wayne Gretzky's 3D Hockey, San Francisco Rush, Rush 2: More Extreme, Rush 2049.

Alexey "Tetris" Pajitnov

Profeta del rompicapo

Dopo dieci anni senza diritti d'autore, il creatore del rompicapo più coinvolgente di tutti i tempi parla di vodka, neo patentati, Bust-a-Move e di come ha avuto i suoi soldi.

Immaginatevi un piccolo appartamento a Mosca. L'anno è il 1985 e il giovano Alexey Pajitnov sta rimuginando su un'idea. Così come l'ungherese Erno Rubik aveva inventato l'omonimo cubo 11 anni prima, Pajitnov è sul punto di creare il puzzle più avvincente di tutti i tempi. Il suo progetto aveva, però, bisogno di una scintilla di genio diversa e di un diverso modo di muovere i blocchi. Pajitnov aveva cominciato a lavorare su un gioco da tavolo chiamato Pentamino, dove l'obiettivo era di raccogliere diverse forme in una piccola scatola. Partendo da questa idea, cercò di trasportarla su un computer. "Nell'attimo in cui la rotazione dei pezzi ha cominciato a girare sul mio schermo", racconta Pajitnov "mi è venuta l'idea di un gioco in tempo reale".
Quel gioco era Tetris, il rompicapo più famoso e più copiato della storia dei videogiochi. "La prima versione di Tetris girava su uno schermo alfanumerico, senza alcun tipo di grafica e nessun colore", spiega Pajitnov "Per disegnare i pezzi del Tetris avevo usato delle parentesi quadre". Queste parentesi erano collegate tra loro per formare tutte le forme possibili partendo da quattro quadrati... il risultato finale fu quella cascata ininterrotta di pezzi che hanno dato origine al gioco. "Ricordo chiaramente quando le forme in caduta sono comparse la prima volta sul mio schermo", dice. "Non c'era alcun tipo di punteggio, nessun testo e nessun tasto per accelerare la caduta, ma non riuscivo a programmare queste parti del gioco perché passavo troppo tempo a giocare con la versione iniziale".
Quando Pajitnov, ormai con gli occhi fuori dalle orbite, riuscì a staccarsi dal primo prototipo, lo mostrò con orgoglio a una dozzina di colleghi con cui condivideva l'aula computer all'Accademia delle Scienza di Mosca. Fu allora che si rese conto di aver inventato un videogioco che era una vera e propria droga. "Non ero solo io a essere ipnotizzato dal gioco, ma chiunque altro lo provasse", dice Pajitnov. A quel punto nacque il piano di diffondere la piaga Tetris in tutto il mondo, e nel 1986 il gioco venne adattato dalla versione "Electronica-60", un venerabile computer russo, a quella per PC. Copiato di dischetto in dischetto, Tetris cominciò a diffondersi per tutta Europa.
Finché l'infezione non divenne globale. "Il mio amico Henk Rogers fu il primo a pubblicare Tetris in Giappone", racconta Pajitnov, "e propose il gioco alla Nintendo." Il gioco divenne presto il protagonista di una accesa battaglia legale sui diritti per la versione console. Pajitnov, che non frattempo non aveva mai ricevuto nemmeno un centesimo di royalty fino alla metà degli anni '90, si rese conto del successo di Tetris nel 1989, quando per la prima volta uscì dalla Russia. "Fu in Giappone", ci racconta. "Vidi gruppi di persone che giocavano a Tetris in tutte le sale giochi."
Il successo di Tetris fece nascere alcune domande spontanee: ma che significa Tetris? Perché Pajitnov non ricevette i diritti? Ed è vero che ha inventato il gioco dopo una una bevuta di vodka? Pajitnov è felice di rispondere alle domande. Intanto, per quanto riguarda il nome, "Tetra in greco significa quattro e Tetramino è la forma creata da quattro quadrati. Quindi ho preso il prefisso Tetr e gli ho aggiunto is per migliorarne la sonorità." E riguardo ai diritti d'autore? Pajitnov ci svela: "non ho mai ricevuto soldi per i primi 10 anni di vita di Tetris. Negli ultimi quattro anni ho ricominciato a ricevere le royalty. Ma sono felice di quel che ho." Ok e riguardo alle voci sulla vodka? Completamente false. "La vodka nemmeno mi piace", ci dice, "e non la bevo mai di mia spontanea volontà. Inoltre non posso bere al lavoro e il piacere di Tetris è molto maggiore del piacere di bere" [ride].
In effetti a Pajitnov è stato detto che Tetris era un ottimo allenamento psicologico per gli aspiranti patentati. "Li allena a prendere decisioni velocemente", dice. A parte il valore educativo di Tetris, il gioco ha un diversi motivi di coinvolgimento, alcuni di quali sono un segreto per il suo stesso ideatore. "Vorrei sapere anche io l'ingrediente del successo di Tetris", dice.

Che fine ha fatto?
Quando la fama mondiale di Tetris è scemata, Pajitnov ha dedicato un po' del suo tempo a creare i seguiti. "Ho fatto un gioco chiamato Welltris", ci racconta. "Ho collaborato a Super Tetris e ho supervisionato lo sviluppo di Next Tetris." Recentemente Pajitnov si è trasferito sulla West Coast e al momento sta lavorando a tempo pieno alla Microsoft. Dice, "sono coinvolto in diversi progetti." Uno di questi è una immensa collezione di rompicapi chiamata Pandora's Box... un

Andiamo alla scoperta dei gusti di questo genio

Film preferiti?
"I vecchi film italiani, francesi e russi".

Musica preferita?
"Classica: Chopin, Beethoven".

Cibo preferito?
"Quasi tutte le cucine. Mi piace il cibo orientale".

Gioco preferito?
"Giochi di carte e da tavolo. Gioco a molti rompicapi, sia su computer che su console. Al momento il mio preferito è Bust-a-Move".

Personaggio preferito dei videogiochi?
"Pac-Man... non ci si stanca mai di lui".

Sei contento di come si sono evoluti i giochi?
"Più o meno. Ci sono stati dei progressi incredibili nella grafica, ma nei concept c'è stata una regressione".

Come vorresti essere ricordato?
"Come una brava persona".

Ludografia:
Tetris, Welltris, Hatris, Faces, Knight Move e Pandora's Box

Il Tetris di Pajitnov ha fatto la sua apparizione, nel corso degli anni, su qualsiasi piattaforma e in tutte le salse. L'abbiamo giocato sui nostra portachiavi (a destra) e gli studenti della Brown University di Providence l'hanno addirittura giocato su un palazzo (estrema destra).

Photography by Karen Moskowitz

Warren "Adventure" Robinett

Il padre degli Easter Egg

È stata una vera e propria avventura, o meglio un "adventure", quella che è capitata all'ex programmatore di Atari. Non solo ha disegnato, da solo, uno dei primi giochi action/adventure, ma ha anche inserito la prima "sorpresina" nascosta in un gioco. Abbiamo parlato con lui di quei piccoli frammenti di memoria ROM, chiamati "Easter Eggs", e di un club Atari molto speciale.

Ispirato dal recente lavoro del pioniere dei coin-up Ed Logg (un'avventura testuale dal titolo molto fantasioso, "Adventure"), Warren Robinett ha impiegato quasi due anni, il 1978 e il 1979, per programmare un adventure per l'Atari 2600 (uno Zelda ante litteram, se vogliamo), che riproponeva il medesimo titolo, cambiandone decisamente la trama e l'impianto grafico. Il suo principale, all'Atari, ha creduto che fosse impazzito, ma questo è stato solo il primo ostacolo che Warren ha dovuto fronteggiare. "Avevamo solo 4 Kb di memoria ROM da utilizzare per il gioco", ha detto il nostro eroe, "Mentre l'avventura testuale viaggiava sul mainframe con centinaia di Kb a disposizione". Robinett ha fatto, da solo, il designer, il programmatore, l'artista, il compositore del sonoro e il tester. "Può essere difficile da comprendere, al giorno d'oggi, ma allora le cose andavano così. E poi, non ero granché come artista: i miei draghi sembravano delle papere".

Ecco il piccolo segret di Warren nascosto in Adventure

Contro tutte le previsioni, Robinett ha portato a termine il gioco, e quelli, tra voi lettori, che hanno la passione per il genere adventure, sanno meglio di me che si è trattato di un gioco epico: "Ritrovare il Sacro Graal, e riportarlo al Castello", ma il reparto marketing della casa ha modificato il "Sacro Graal", in "Calice Incantato". La novità più importante riguardava gli oggetti: per la prima volta, era possibile raccoglierli e interagire con essi. "Per questo scopo, ho fatto in modo che il personaggio andasse a sbattere contro l'oggetto", ci ha spiegato, e il tasto fire del joystick era utilizzato per recuperare gli oggetti. "Questo richiedeva la ricerca di un modo per fare interagire gli oggetti. Ancora una volta, mi è bastato sovrapporre le azioni dei pulsanti: per uccidere un drago, bastava toccarlo con la spada". Aggiungete un paio di labirinti, qualche altro temibile drago, una manciata di pipistrelli, "per rendere la cosa più pepata", ed ecco nelle vostre mani il padre di tutti gli RPG action.

La storia non è finita qui. Poco soddisfatto del trattamento della casa di produzione, che tutti i programmatori dovevano subire, Robinett ha deciso di lanciarsi in quello che lui stesso definisce, "un deviante segreto d'insubordinazione e di auto-promozione", in pieno rispetto "dei misteri sparpagliati dai Beatles nei loro dischi, nel pieno degli anni '60". Solo che qui, invece di far girare il disco al contrario per ascoltare il messaggio segreto, la sorpresa di Robinett è stata nascosta del gioco stesso. "Era un oggetto, il più piccolo possibile, appena un pixel, che aveva lo stesso colore, grigio, dello sfondo", ricorda Robinett, "Era nascosto in una piccola stanza con quattro mura. Per vederlo, era necessario andargli addosso. Bastava portarselo con sè, in giro per il mondo, per scoprire una stanza segreta, nelle mura perimetrali del Castello Giallo, in cui era visibile la mia firma". Ha inventato, quindi, il primo segreto di un gioco.

Cosa avrebbe detto Atari del piccolo segreto del suo programmatore? Per ovviare a questo problema, Robinett non ne ha fatto parola con nessuno. È una rivincita contro la prepotenza di quei giorni della casa produttrice. "Atari, a quel tempo, deteneva il monopolio, e aveva scelto di non riconoscere la nostra firma di programmatori sui giochi pubblicati", ci ha spiegato Warren, "Eravamo anonimi. Non avevamo royalty, ma solo un salario, piuttosto basso di 22mila dollari annui. Creando una stanza segreta nel gioco, ho potuto firmare il mio lavoro. Nel mentre, ho anche pensato: perché non scrivere il mio nome con colori lampeggianti?" Il segreto rimase tale almeno per un anno, "Atari ha prodotto centinaia di migliaia di copie del gioco, distribuite nei negozi del mondo: potete stare certi che qualcuno, qui o lì, è arrivato nella stanza segreta".

Atari scoprì l'arcano verso la metà degli anni '80, quando ormai Robinett aveva già lasciato la compagnia. "Pensavo che l'avrebbero eliminato", ricorda il nostro, "ma all'Atari hanno ritenuto divertente cercare qualcosa di segreto nel gioco. Dicevano che era come cercare la sorpresa nelle uova di Pasqua". Il termine "easter eggs" per i segreti nascosti dei videogame era nato. Il nuovo atteggiamento di Atari, più aperto e rispettoso, ha portato al rispetto del lavoro di Robinett, anche perché eliminare la sua originale "firma" sarebbe costato molto di più: "erano necessari 10mila dollari per costruire una maschera sul chip di ogni cartuccia. Hanno poi chiesto ad un programmatore di rintracciare il mio nome sul programma e di cancellarlo. Lui mi ha detto, in seguito, di avere sostituito 'Creato da WR', con 'Messo a posto da Brad Stewart', il suo nome".

Che fine ha fatto?

Dopo avere collaborato alla programmazione di un'interfaccia per un microscopio, chiamata nanoManipulator, Warren ha curato i software per il laboratorio di Realtà Virtuale della NASA, un progetto molto pioneristico. Ha fondato, insieme a soci, la Learning Company, una grossa casa di pubblicazione di software d'edutainment, e ha disegnato un gioco, chiamato Rocky's Boots. Ha insegnato, negli anni '80, Logic Design a scuola.

È attualmente ricercatore associato dell'Università della Carolina del nord. Per saperne di più sulla vita e sui giochi di Robinett, visitate il suo sito: www.warrenrobinett.com.

–David S.J. Hodgson

"Non ero granchè come artista. I miei draghi sembravano delle papere."

—Warren Robinett

Photography by Bob Rives

di Luca Carbone luca.c@near.it

Tips & Tricks

TOKIO XTREME RACER: ZERO

Cambiare il clacson in sirena
Selezionate lo spoiler posteriore tipo 5 per R30 e R30M.

Ripulire lo schermo in pausa
Durante la pausa premete TRIANGOLO + QUADRATO per rimuovere il menu. Non è possibile togliere la pausa quando il menu non è a schermo. Premete nuovamente TRIANGOLO + QUADRATO per riattivare il menu di pausa.

Reset dei record
Nella schermata dei record tenete premuti L1 + L2 + R1 + R2 con START per azzerare i dati di tutti i record.

"Metratura" del percorso
Durante lo svolgimento del replay premete SELECT per visualizzare la misura del percorso.

GUN GRIFFON BLAZE

Partire con armi differenti
La provenienza del vostro "pilota" determinerà quali tipi di armi avrete a disposizione sul Mech. Cambiate conducente per scoprire tutte le armi disponibili. Nel menu principale selezionate "Create New Pilot". Da qui potete rinominare il pilota e cambiare le altre statistiche.

SILENT HILL

Extra bevande salute nell'ospedale
Se volete recuperate ben tre drink salutari, cercate nel distributore di bevande rotto al primo piano dell'ospedale. Potrebbero esservi molto utili.

Opzioni Extra
Durante il gioco premete SELECT per visualizzare la schermata degli oggetti. Spostatevi nelle opzioni e premete uno qualunque dei tasti laterali (R1, R2, R3, R4). Se fatto correttamente potrete entrare in un sotto menu nascosto che vi permetterà di cambiare alcune cose del gioco. Quali? Scopritelo da soli.

Come salvare Cybil
Per salvare la bella poliziotta dovete prendere la bottiglia di plastica che trovate nella cucina dell'ospedale, poi andate nella stanza del direttore e raccogliete il liquido sparso a terra. Continuate la vostra avventura fino a che non vi trovate faccia a faccia con la Cybil impazzita. Usate lo strano liquido alle sue spalle.

BLOODY ROAR 3

Sbloccare il "Sudden Death Survival"
Se volete abilitare il "One-hit Kills" (un colpo solo per uccidere) nel Survival mode, dovrete solo sopravvivere a nove combattimenti. Attenzione, fatto ciò abiliterete il Suden Death e potreste morire anche subendo un colpo solo.

Sbloccare la modalità "No Blocking"
Per far si che il vostro avversario non possa bloccare i vostri colpi nel Survival e nel Versus mode, dovete semplicemente guadagnarvi il primo posto in modalità Arcade.

Sbloccare la super difficoltà
Per rendere i vostri avversari fortissimi, completate il gioco Arcade senza "continuare"

Sbloccare One Hit Knockdowns
Abilitate questa modalità (solo per Survival e Versus) piazzandovi al primo posto nel Sudden Death.

Sbloccare "High speed Mode"
Per muovervi a velocità incredibile, vincete 100 incontri in modalità Survival con un solo personaggio e poi registrate il record.

Sbloccare "One Fall Mode"
In questa modalità il lottatore che per primo cadrà al suolo sarà il perdente. Per abilitare questa particolare modalità vincete 20 round in Survival con un solo personaggio.

Sbloccare Kohryu
Vincete 4 round in modo Arcade e senza "continuare", poi sconfiggete Kohryu nel quinto mach. Ora sarete in grado di giocare con lui.

Sbloccare Uranus
Completate l'Arcade mode senza "continuare", quando Uranus apparirà sconfiggetelo.

Debug Mode
Dal menu principale entrate in quello delle opzioni. Una volta lì tenete premuto L2 e pigiate il CERCHIO.

CRAZY TAXI

Vista alternativa
Per guidare il Taxi con una visuale diversa, iniziate il gioco. Durate la partita tenete premuti i tasti L1 e R1, poi pigiate CERCHIO. Questa sequenza vi permette di entrare in modalità "First person driving". Premete TRIANGOLO (tenendo sempre schiacciati L1 eR1) per vedere le cose in modalità WIDE. Premete QUADRATO (L1 e R1 sempre pigiati) per visualizzare il contachilometri.

Bicicletta Taxi
Nel menu di scelta personaggi premete L1 e R1 3 volte e velocemente. Sarete in grado ora di guidare una splendida bicicletta.

Spegnere la freccia di destinazione
Per far sparire la freccia che vi guida verso le vostre destinazioni tenete premuto R1 e premete START prima di vedere il menu di scelta dei guidatori. Se il trucco è riuscito apparirà sullo schermo una scritta che indica l'avvenuto cambiamento.

Spegnere il "Punto di Destinazione"
Per eliminare la traccia luminosa che indica il vostro punto di destinazione, tenete premuto L1 e poi pigiate START prima di visualizzare la schermata con i guidatori. Una scritta vi avviserà del cambiamento nel gioco.

Expert Mode
Per sbloccare l'Expert Mode tenete premuto L1 e R1 e poi pigiate START prima della schermata dei personaggi. La scritta "Expert" sullo schermo vi confermerà l'attivazione del Cheat.

DAVE MIRRA FREESTYLE BMX

"Feature" nascoste
Finite il gioco con qualunque pilota e sbloccherete alcune interessanti "Feature" nascoste. Per abilitarle non dovete far altro che andare nel menu dei cheat che si trova nella schermata delle opzioni. Eccovi la lista dei ciclisti e i rispettivi cheat abilitabili:

Troy McMurray	Exorcist Mode
Mike Laird	First Person View
Chad Kagy	Bike Suspension Mode
Tim Mirra	Silly Grunt Mode
Kenan Harkin	Sticky Crash Mode
Shaun Butler	Night Vision Mode
Leigh Ramsdell	Big Crash Mode
Joey Garcia	Ghost Rider Mode

Sbloccare tutte le biciclette
Iniziate come "Pro quest" e selezionate il vostro pilota. Nella schermata della scelta bici premete: SU, SX, SU, GIU', SU, DX, SX, DX, CERCHIO.

Sbloccare tutti i livelli.
Selezionate il vostro ciclista e la rispettiva BMX. Nel menu opzioni di scelta tracciati premete: SX, SU, DX, GIU', SX, GIU', DX, SU, SX, CERCHIO.

Sbloccare Slim Jim
Nell sezione piloti premete: GIU', GIU', SX, DX, SU, SU e CERCHIO.

NBA STREET

Inserite le seguenti combinazioni di oggetti nel menu "Cheat" prima di iniziare a giocare.

Uniformi autentiche
PALLA, PALLA, GIRADISCHI, GIRADISCHI

Uniformi casuali
GIRADISCHI, GIRADISCHI, PALLA, PALLA

No auto Replay
GIRADISCHI, SCARPA, GIRADISCHI, GIRADISCHI

Turbo illimitato
SCARPA, PALLA, TABELLONE, PALLA

No turbo
GIRADISCHI, MEGAFONO, MEGAFONO, TABELLONE

Palla WNBA
PALLA, GIRADISCHI, SCARPA, PALLA

Palla EA
PALLA, GIRADISCHI, MEGAFONO, PALLA

Palla da spiaggia
PALLA, GIRADISCHI, GIRADISCHI, SCARPA

Palla da calcio
PALLA, SCARPA, GIRADISCHI, PALLA

Palla da Volley
PALLA, GIRADISCHI, GIRADISCHI, MEGAFONO

Tips & Tricks

CRUIS'N EXOTICA

Automobili segrete
Ecco come sbloccare le auto segrete:

Cooler	Completarte tutte le gare in Challenge Mode
Formula 2	Percorrete 100.000 miglia piazzandovi tra i primi 3
Glide	Percorrete 2.200 miglia
Heavyliftin	Percorrete 5.000 miglia
Lil Lightin	Completate tutti i percorsi Free Style
Rail	Completate la modalità Exotica con Whiplash
Rocket	Percorrete 100.000 miglia
Whiplash	Completate la modalità Exotica con Formula 2

THE GRINCH

Sbloccare Mini-game (Gara in bici)
Dopo aver distrutto 3000 regali e completato il gioco, il Mini-game "Bike Race" sarà disponibile. Lo trovate dietro alla libreria nell'officina delle slitta.

Sbloccare Mini-game (Gara in elicottero)
Dopo aver distrutto 2500 regali, il Mini-game "Copter Race" sarà disponibile.

Sbloccare Mini-game (Pankamania)
Dopo aver distrutto 1500 regali, il Mini-game "Pankamania" sarà disponibile.

Sbloccare Mini-game (Spin N' Win)
Dopo aver distrutto 750 regali, il Mini-game "Spin N' Win " sarà disponibile.

CRAXY TAXI 2

Expert Mode
Per sbloccare la più difficile modalità del gioco, tenete premuto START + Y nel menu di selezione dei personaggi. Poi premete A. Se avete seguito correttamente queste indicazioni, una scritta "Expert" apparirà sullo schermo.

Eliminare la freccia
Per eliminare la freccia indicante la direzione della vostra prossima destinazione, tenete premuto START nella schermata dei personaggi e poi pigiate A. Una scritta "no arrow" vi indicherà che il trucco è riuscito.

Eliminare l'indicazione di destinazione
Per eliminare il "Target" di destinazione non dovete fare altro che tener premuto il tasto Y nella schermata dei guidatori e poi premere A. La scritta "no destination mark" apparirà sullo schermo.

Sbloccare i piloti originali
Per sbloccare i piloti dell'originale Crazy Taxi 1 dovete completare il mini game Crazy Pyramid.

GAME BOY ADVANCE

CHU CHU ROCKET

Sbloccare nuove modalità
Oltre la modalità "normal" potrete giocarci anche in:

Hard mode	Completate "Normal"
Special mode	Completate "Hard"
Mania mode	Completate "Special"

AERO GUAGE

Percorsi e veicoli Extra
Avete bisogno di 2 controller per inserire questo codice correttamente. Se non doveste riuscire al primo tentativo non scoraggiatevi, trovate il tempismo giusto e avrete a disposizione parecchi tracciati e veicoli nuovi. Accendete il gioco tenendo premuti R, L e Z del secondo controller. Teneteli premuti durante tutta la sequenza introduttiva. Non appena la scritta "Push Start" lampeggerà sullo schermo premete in contemporanea i tasti SU e GIU' del D-Pad. Teneteli premuti per qualche secondo e poi rilasciateli insieme. Continuando a mantenere pigiati i tre tasti L, R e Z sul secondo Joypad, premete START sul primo controller. Se tutta questa complessa sequenza è stata eseguita correttamente potrete usufruire di 2 nuovi percorsi e ben 5 veicoli inediti. Premendo ripetutamente il tasto R ne cambierete il colore, rosso, verde, blu, nero e giallo.

SONIC ADVENTURE 2

Modalità "Boss Attack"
Per sbloccare la modalità "Boss Attack" completate Hero o Dark Side Story.

Artwork nascosto
Per trovare un'immagine nascosta nel disco di Sonic Adventure 2, mettetelo dentro il lettore CD-ROM del PC. Buona ricerca.

Sbloccare il Green Hill Stage
Per sbloccare la versione 3D del classico Green Hill Stage dovete guadagnare tutti i 180 emblemi. Il nuovo Stage apparirà sulla mappa.

Sbloccare l'ultimo Stage
Per giocare nell'ultimo Stage di Sonic 2 dovete finire due giochi Hero e Dark Side Story.

Fatto ciò andate nel menu dello Story Mode e dovreste vedere la nuova opzione "Last Stage".

Sbloccare Super Sonic e Hyper Shadow
Chi nono vuole giocare come Super Sonic? Per riuscirci non dovete fare altro che completare il Last Stage che trovate nello Story mode.

STAR WARS EPISODE 1: Jedi power battles

Giocare come Capitano Panaka
Prima di tutto dovete finire il gioco in modalità Jedi con Plo Koon. Fatto ciò selezionate (illuminatelo solamente) Plo e premete SELECT. L'immagine del Capitano Panaka sostituirà quella di Plo Koon. Premete X e potrete usare questo nuovo personaggio.

Giocare come Regina Amidala
Completate il gioco in modalità Jedi con Obi-Wan Kenobi. Fatto ciò selezionate (illuminatelo solamente) Obi-Wan e premete SELECT. L'immagine della Regina Amidala sostituirà quella del maestro Jedi. Premete X e potrete usare questo nuovo personaggio.

Giocare come Darth Maul
Completate il gioco in modalità Jedi con Qui-Gon. Fatto ciò selezionate (illuminatelo solamente) Qui-Gon e premete SELECT. L'immagine del terribile cavaliere Darth Maul sostituirà quella del saggio maestro Jedi. Premete X e potrete usare questo nuovo personaggio.

ONI

Cambiare il personaggio
Durante il gioco premete SELECT e poi selezionate HELP. Ora inserite:
L2, L1, L2, QUADRATO, CERCHIO, QUADRATO, L2, L2, L2 L2.
Ora non muovete il cursore, premete L2 fino a che non avete selezionato il personaggio che vi interessa.

One Shot One Kill
Durante il gioco premete SELECT e poi selezionate HELP. Ora inserite:
L2, L1, L2, QUADRATO, CERCHIO, QUADRATO, L3, R3, CERCHIO, QUADRATO.
Se il codice immesso è corretto dovreste udire un suono.

Salute infinita
Durante il gioco premete SELECT e poi selezionate HELP. Ora inserite:
L2, L1, L2, QUADRATO, CERCHIO, QUADRATO, R3, L3, R3, CERCHIO.
Se il codice immesso è corretto dovreste udire un suono.

Pugni e calci extra potenti
Durante il gioco premete SELECT e poi selezionate HELP. Ora inserite:
L2, L1, L2, QUADRATO, CERCHIO, QUADRATO, R3, L3, CERCHIO, QUADRATO.
Se il codice immesso è corretto dovreste udire un suono.
Da ora in poi, per la potenza dei vostri attacchi, tutti i nemici spiccheranno il volo ad ogni vostro colpo.

Modalità Big Head
Durante il gioco premete SELECT e poi selezionate HELP. Ora inserite:
L2, L1, L2, QUADRATO, CERCHIO, QUADRATO, START, QUADRATO, CERCHIO, START.
Il solito suono vi avviserà dell' avvenuto cambiamento.

Personaggio enorme
Durante il gioco premete SELECT e poi selezionate HELP. Ora inserite:
L2, L1, L2, QUADRATO, CERCHIO, QUADRATO, R3, QUADRATO, CERCHIO, L3.
Se il codice immesso è corretto dovreste udire un suono.

Completamento istantaneo del livello
Durante il gioco premete SELECT e poi selezionate HELP. Ora inserite:
L2, L1, L2, QUADRATO, CERCHIO, QUADRATO, L3, R3, L2, L1.

Codici Action Replay

CRAZY TAXI 2

Prezzo del biglietto alto (Premere L & R)
0D2D0D36 0000FFFC 022B2DD8 000F4240

Iniziare con parecchi soldi già guadagnati
0D2B2DD0 00000000 022B2DD0 03D09000

Aumentare il tempo:
Del gioco
0D2D0D44 00010000 011ECCB4 000024C0

Del passeggero
0D2D0D44 00010000 011ECCEC 000024C0

THE MUMMY

Munizioni infinite	742667AB 0F7F
	042667AD 0F23
Sparo rapido	34204591 3F4D
Invincibilità	8429BC0E CA3A
Vite infinite	742C0B7F 79A7
	342C0B7F 79AA

Bloccare i nemici
On (Premere Select & SU)
742C4569 CC60 842ECFAF 9BC9

Off (Premere Select & GIU')
742C4569 CC60 842ECFAF AFF9

ALONE IN THE DARK-THE NEW NIGHTMARE

Munizioni lanciagranate infinite (Edward Carnby)	398139B0 0000000A
Munizioni fucile infinite (Edward Carnby)	D8589E28 00000009
Munizioni pistola infinite (Edward Carnby)	9FB81700 0000000C
Salute infinita (Edward Carnby)	AE534C69 00000064

ONIMUSHA WARLORDS

(M)	EC857280 1456E60A
Dark Realm Map	1CC0B634 1456B024
East Area Map	1CC0B630 1456B023
West Area Map	1CC0B62C 1456B022
Keep Und. Map	1CC0B628 1456B021
Keep Map	1CC0B724 1456B028
South Area Map	1CC0B720 1456B027
Und. Temple Map	1CC0B71C 1456B026
Genbu Vol. 1 2 3 4	1CC0B684 164FB048
Byakko Vol. 1 2 3 4	1CC0B680 164FB047
Suzaku Vol. 1 2 3 4	1CC0B67C 164FB046
Seiryu Vol. 1 2 3 4	1CC0B678 164FB045
Have Seiryu Book	1CC0B674 1656B045
Great Bow	1CC0B798 2456B059
Great Arrow	1CC0B790 2456E65B
L'ocarina Bishamon	1CC0B788 2456B075
Tutte le pietre di Fluorite	1CC0B784 2456DBA4
Talismani infiniti	1CC0B770 245644A8
Soul Absorber infiniti	1CC0B76C 245644A1
Magic Jewel infiniti	1CC0B768 245644A3
Power Jewel infiniti	1CC0B764 345644A2
Medicine infinite	1CC0B760 245644A7
Erbe Infinite	1CC0B75C 245644A6
Proiettili esplosivi infiniti	1CC0B74C 2456B0AF
Proiettili esplosivi infiniti	1CC0B748 2456B0AE
Frecce infuocate infinite	1CC0B740 2456B0AD
Frecce infinite	1CC0B73C 2456B0B4
Avere la Great Armor	1CC0B734 2456B0AA
Avere la Holy Armor	1CC0B730 2456B0A9
Avere la spada Bishamon	1CC0B418 0456B0B1
Infiniti punti di ricarica	4CC0B4EC 1456A475
Infinite magie del vento	4CC0B6A6 1456E725
Infinite magie del fuoco	4CC0B6A8 1456E725
Infinite magie del fulmine	4CC0B6A2 1456E725
Salute infinita	4CC0BFD8 1456E725
1 colpo per battere il boss finale	0C22B528 14560105
	4C22B528 1456E7A5

ALLORA, VUOI FARE LA SPIA?

Prima di tutto dovrete trovare uno scienziato/meccanico perché trucchi una macchina con tutti gli accessori del mestiere, quindi dovrete unirvi ad un'organizzazione internazionale di spie, preferibilmente una di quelle che lavorano con i buoni. Potete trovare tutte le informazioni necessarie per diventare una spia all'indirizzo http://mprofaca.cro.net/.

Spy Hunter

Publisher:	Midway
Developer:	Paradigm
Players:	1-2
Genre:	Azione
Avanzamento:	75%
Lancio (USA):	Ottobre 2001
Provate anche:	San Francisco Rush
Web Address:	www.midway.com

Il buono: Somiglia molto al vecchio Spy Hunter, ma con grafica 3D e missioni con obiettivo.

Il brutto: La modalità per due giocatori è un semplice deathmatch.

Il cattivo: L'Interceptor dopo che ha sofferto un po' di danni in tempo reale dai missili. Non c'è soluzione.

Vedi figliolo, quando una macchina da spie e un camion arsenale si amano moltissimo, la macchina entra nel didietro del camion, quindi, poco dopo, la macchina ne ri-esce carica di armi e completamente riparata.

SULLE STRADE DELLA CALIFORNIA

L'altra mia auto è un aquascooter

L'Interceptor può trasformarsi in quattro veicoli, a seconda delle condizioni di guida e dei danni riportati.

Per la maggior parte del gioco condurrete la classica auto sportiva ma, mano a mano che i vostri scudi sono danneggiati, questa si trasformerà nella moto qui sopra. È un po' più veloce e facile da guidare, ma se subite un paio di colpi ben assestati siete storia.

Quando entrate in acqua, invece, l'Interceptor si trasforma in un aquascooter (la versione marina della motocicletta).

"Credo che [Spy Hunter per PS2] vi farà battere il cuore proprio come l'originale". Questa è una dichiarazione coraggiosa da parte del produttore Michael Gottlieb, considerando che è stata rilasciata di fronte a una stanza piena di redattori di EGM che sono cresciuti canticchiando l'accattivante musichetta del coin-op datato 1983, camminando dall'uscita della scuola all'entrata della sala giochi. Tuttavia, prima che riuscissimo a impalare e crocifiggere Gottlieb per blasfemia, il suo gioco ha terminato il caricamento e, improvvisamente, quello che ha detto non è più sembrato così offensivo.

Spy Hunter per PS2 percorre quella sottile linea rossa che dovrebbero seguire tutti i remake dei classici: il confine tra preservare quello che ha reso speciale l'originale e l'innovazione richiesta dagli standard moderni. La prima cosa da esaminare è la meccanica generale del gioco. Non si tratta più di quanto tempo riuscite a sopravvivere o di quanti punti racimolate. Ora si va in missione, ognuna con obiettivi primari e secondari da soddisfare, ad esempio potreste dover distruggere un prototipo di elicottero, scortare un convoglio o eliminare una serie di torrette di controllo. Completando le missioni guadagnerete punti speciali che potrete riutilizzare per accedere a missioni più difficili.

Scordatevi inoltre le monotone gare lungo singole strade che si snodano a perdita d'occhio, questo nuovo episodio offre percorsi alternativi attraverso livelli che spaziano dalla giungla amazzonica alle città europee, rendendo così il gioco molto più vario di quanto sia mai stato. Dovrete persino cimentarvi in tratti sterrati e districarvi tra panchine, tavolini e polli (avete letto bene, polli). Oh, e come potete vedere, anche la grafica è stata migliorata. Il senso di velocità, a volte, tende a diventare scattoso, soprattutto nelle aree più ampie, tuttavia, come sempre, si tratta solo di una questione di tempo e anche questa piccola magagna sarà risolta quando la versione finale arriverà sugli scaffali dei negozi.

E allora cosa è stato conservato del vecchio e polveroso gioco da bar? A dire la verità un sacco di cose. Ci sono sempre le macchine da spia zeppe di trucchetti come il turbo boost, il getto d'olio, il fumo, i missili e le mitragliatrici, per non menzionare le nuove armi come mine e laser. Quando avrete bisogno di ricaricare il vostro armamento e di riparare i danni (un'altra nuova caratteristica) dovrete salire sul classico camion rosso e, sebbene sarà necessario affrontare un sacco di nuovi nemici, molti di quelli vecchi sono ritornati e non vedono l'ora di passare a farvi un salutino, come il caro elicottero lanciabombe, il teppista a prova di proiettile da sbattere fuori strada e la macchina con le lame, tanto per citarne alcuni. Oh, e anche la mitica colonna sonora ("Peter Gunn" per tutti gli utenti di Napster in ascolto) è stata remixata ed è pronta a rimbombarvi nel cervello per mesi e mesi..

-Shawn Smith & Mark MacDonald

Giants: Citizen Kabuto

Publisher:	Interplay
Developer:	Digital Mayhem
Players:	1
Genre:	Action/Adventure
Avanzamento:	60%
Lancio (USA):	Autunno 2001
Anche per:	PC
Web Address:	www.interplay.com

Il buono: Le parti comiche sono veramente divertenti.

Il brutto: La grafica non è proprio il massimo.

Il cattivo: Il debole di Kabuto per i civili indifesi.

I filmati di intermezzo del gioco sono veramente ben scritti. Questi Mecc hanno dei magnifici tempi comici.

Carino vero? Se solo il gioco fosse bello dal vivo come lo è in questi fotogrammi...

SCATOLE STRANE

Non giudicate un gioco dalla copertina

Giants è un action/adventure leggero e divertente dotato di una comicità molto coinvolgente. Questo, però, è difficilmente intuibile osservando lo stile con il quale è stata realizzata la confezione del gioco. Mi ricorda vagamente le illustrazioni che si trovavano sulle copertine dei vecchi libri di Dungeons & Dragons, non è così? È chiaro che l'illustratore non ha provato il gioco, altrimenti avrebbe messo gli spassosi soldati Mecc in primo piano. È un errore di marketing veramente sfortunato, i giocatori potrebbero involontariamente ignorare il gioco, credendo che si tratti semplicemente di un altro Orphen o di un Warriors of Might and Magic. Speriamo che le recensioni positive facciano in modo che la gente chiuda un occhio di fronte a quell'orribile copertina.

Earthworm Jim 1 e 2 non erano solo giochi, erano un vero spasso. Divertimento dall'inizio alla fine, nessun titolo per console ha mai uguagliato il brio comico di questi classici. Da agosto, con l'uscita di Giants: Citizen Kabuto per Playstation 2, questo potrebbe non essere più vero. L'originale per PC è stato sviluppato dagli ex membri del team Shiny (creatori di Earthworm Jim), mentre la conversione è a cura di Digital Mayhem, e vi garantiamo che anche questo titolo è caratterizzato da una spiccata verve comica.

Le mucche sarcastiche della serie Earthworm Jim sono state sostituite dagli Smarties (alieni che assomigliano molto all'Elvis di Perfect Dark). Questi poveretti sono stati scacciati dal loro pianeta, da un'altra specie coinquilina estremamente aggressiva. I cattivi, semidei dalla pelle argento conosciuti come Sea Reapers, non si fermeranno davanti a nulla per impadronirsi del pianeta. Hanno evocato un terribile gigante dal regno spirituale perché l'intera popolazione di Smarties venga divorata.

Delphi, un Reaper buono in stile Pocahontas, cercherà di fermare il genocidio. Otterrà aiuto inaspettato da un plotone di Meccs, ranger spaziali con accento scozzese, che sono precipitati sul pianeta. Questi folli elementi narrativi sono descritti in scene di intermezzo che vi faranno scompisciare dalle risate, tra le più sagaci mai prodotte per un gioco su console. Lungo il corso dell'avventura prenderete il controllo di due personaggi diversi. Inizierete a giocare nei panni di Baz, uno dei Mecc precipitati. È equipaggiato con un arsenale che farebbe invidia a Duke Nukem: pistole mitragliatrici, lanciarazzi e laser. Le similarità con il celebre eroe biondo non finiscono qui, infatti le meccaniche di gioco di Baz sono praticamente uguali a quelle utilizzate nelle ultime avventure 3D di Duke. Imparare a fare le raffiche, correre al coperto e usare il jet pack, è importantissimo se volete sopravvivere agli sciami di predatori-insetto che sbucano ovunque.

Delphi, il secondo personaggio che controllerete, è un maestro di spada, dovrete fare a fette i nemici con la sua affilatissima sciabola. Inoltre, è in grado di controllare l'ambiente circostante. Sarete in grado di creare imponenti tornado e lanciare devastanti fulmini. Verso la fine del gioco, userà la sua magia per trasformarsi in Kabuto, un mostro enorme capace di radere al suolo città a mani nude. Avrete il pieno controllo anche di questa sua impersonificazione e potrete prendere a pugni le case dei malvagi alieni sfogando la vostra ira repressa, la cosa ci ha molto ricordato il vecchio Rampage. Questa varietà di elementi costituisce un gioco del quale non vi stancherete presto. I brulicanti mondi organici presenti sono potenzialmente in grado di ipnotizzarvi per settimane. Quando avrete salvato i "buoni" Smarties, sarete ormai completamente affascinati da questi personaggi ricchi di personalità. Non troverete niente di simile sul mercato.

–Ethan Einhorn

DATECI MARIO!

Uno dei costumi che ci piacerebbe vedere in in Legends of Wrestling é il classico abbigliamento da Super Mario di Capitan Lou Albano. Chiunque sia abbastanza vecchio da ricordarsi il Super Mario Bros. Super Show dovrebbe sapere di cosa stiamo parlando. E chiunque non se lo ricordi... lo invidiamo.

Robocop

Sembra che Titus sia stata colta dalla mania di resuscitare licenze cinematografiche degli anni '80.

Noi non ci opporremo mai: Robocop è un mito. Questo titolo supporterà la nuova light gun di Sony, stenderete luridi rifiuti della società in stile ispettore Callaghan.

Top Gun

Quelli tra voi che hanno preso la patente quest'anno erano ancora in fasce quando Top Gun uscì nelle sale cinematografiche italiane. Detto questo, mi chiedo quanti veramente stiano ancora aspettando l'ennesimo episodio delle avventure di Maverick, Goose e Iceman. A parte la licenza datata, comunque, questo titolo, sviluppato da Titus, sembra essere un simulatore di combattimenti aerei piuttosto promettente. Sarà in grado di dare filo da torcere alla serie Ace Combat? Lo scopriremo il prossimo inverno.

Silent Scope 2

Il sequel di Silent Scope realizzato da Konami uscirà negli States il prossimo autunno e sarà molto simile al suo relativamente recente predecessore. La modalità Time Attack è stata rimpiazzata da un'opzione duello che vi permetterà di affrontare il computer, o un amico, per misurare le vostre capacità di cecchino. Tuttavia, per collegarvi ad un avversario umano, dovrete disporre di due TV, due PS2 e due copie del gioco, dato che il tutto funziona sulla porta i.Link della console Sony. Non male, costoso ma figo.

NHL 2002

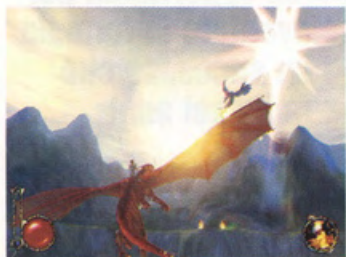
L'entrata di Sega nel mercato aperto dev'essere stato il classico calcio nel sedere di cui EA Sports aveva bisogno per iniziare a risistemare le vecchie licenze; NHL appare tirato a lucido come non capitava da anni. Dai giochi Madden arriva il career mode e le "NHL Cards", che cambiano diversi aspetti del gioco: teste grosse, difesa più forte, infettare con l'influenza la squadra avversaria... roba regolare.

Allo stesso modo, EA sta aggiungendo elementi di gioco davvero forti. Il nuovo bottone deke vi dà il controllo sul bastone da hokey del vostro giocatore, rendendo molto più facile prendersi gioco del portiere. Ancora più forte é la nuova Breakaway Cam. Mentre voi scattate verso verso la rete, lo schermo passa in 16/9 e il rumore della folla si spegne. Tutto ciò che sentite é il battito del vostro cuore e il rumore dei vostri pattini sul ghiaccio. Ci piace.

APPASSIONATI DI DRAGHI

770 **Il numero complessivo di razze elencato nel più esauriente newsgroup sui draghi dragon, alt.fan.dragons.**

Drakan II

Drakan II, il sequel della celebre avventura epica per PC sviluppata da Surreal Software, ha richiesto due anni di lavoro. Vestite i panni di Rynn, una guerriera che combatte per la pace in sella ad Arohk, un potente drago sputafuoco. Tra le nuove caratteristiche citiamo un maggior livello di personalizzazione del personaggio, giocabilità non lineare ed una vasta scelta di alleati. Drakan II uscirà in America per la fine dell'estate.

Eve of Extinction

Nel prossimo futuro, una struttura militare tecnologicamente avanzata sarà impegnata nella progettazione di potentissime armi costituite da carne e metallo. Il loro scopo? Creare una razza di soldati superumani naturalmente! L'eroe senza macchia Josh Calloway e la sua fidanzata cercheranno di mettere i bastoni tra le ruote alla perfida organizzazione. L'uscita americana da parte di Eidos è attesa per il prossimo autunno.

Primal

Questo nuovo adventure Sony è una via di mezzo tra Tomb Raider e l'Esorcista. Ci aspettiamo molto da Primal, almeno dal punto di vista estetico: per ora la grafica è davvero accattivante.

Di Chris Johnston & Jonathan Dudlak
Traduzione e adattamento di P. Livorati

PS2

PREVIEW

Sempre più Tekken

Tekken 4 dà alla Namco un'opportunità per reinventare la formula di un successo che dura da sei anni

Ci sono cose, come il vino buono, i jeans o certi giocattoli ormai finiti sulle bancarelle dell'antiquariato, che diventano migliori col tempo. Nei videogiochi, invece, il tempo non è sempre così benevolo e la maggior parte dei giochi fa una fine ingloriosa una volta raggiunto il quarto o quinto episodio. Tuttavia, uno sguardo alla storia di Tekken dimostra che il principale titolo di combattimento della Namco è invecchiato perfino meglio di Richard Gere. Insieme a Virtua Fighter, Tekken ha definito il genere di combattimento in 3D consolidatosi nella seconda metà degli anni '90: se Tekken 4 per PS2 finirà per somigliare alle schermate della versione per sala giochi che vedete in queste pagine, allora potrà mantenere viva la tradizione.

Il pugile inglese Steve Fox è uno dei tre nuovi personaggi di Tekken 4.

HEIHACHI, LINEA 1

I giocatori giapponesi proprietari di cellulare stanno giocando una nuova versione di Tekken. Per meno di 10.000 al mese, i ragazzi dotati di telefonini adeguati possono cimentarsi in Tekken Command Battle, una versione Java del gioco, contro un amico dotato dello stesso hardware. I giocatori inseriscono un'abilità (parata, lancio, difesa) e, in base al proprio comportamento con gli avversari, avranno diverse prestazioni in battaglia. Ma da dove prendono questi fantastici giocattoli?

La quinta incarnazione di Tekken ha davanti una strada tutto sommato in salita se vuole misurarsi con Virtua Fighter 4, il colosso da sala giochi della Sega. I titoli hanno una storia simile, visto che si sono fatti sempre concorrenza su console rivali e hanno beneficiato di aggiornamenti ogni paio di anni. Mentre però Virtua Fighter 4 sta tornando a uno schema di controllo più semplice e a una struttura di gioco più classica, Tekken 4 tasta il terreno con diverse novità. Quella più visibile è che le arene, un tempo infinite, ora hanno muri e confini naturali con cui i giocatori possono interagire. Certo, non dovete aspettarvi di poter demolire staccionate o simili, ma qua e là si troveranno oggetti che è possibile rompere e ancora più spettatori animati che in Tekken Tag. La chiave starà nell'usare strategicamente i confini per invertire la direzione e intrappolare gli avversari, specialmente in combinazione con i rinnovati movimenti laterali. La Namco sta togliendo il salto diretto verticale e quello all'indietro (ma il salto in avanti sarà ancora possibile) in modo da permettere il movimento continuo dentro e fuori dallo schermo tenendo il joystick in alto o in basso. Posizionarsi strategicamente sarà importantissimo e all'inizio di ogni combattimento i giocatori saranno in grado di scegliere fra due o tre diversi ring in cui mettere il proprio personaggio. Altra novità sono le parate alla Soul Calibur, che permettono di tirare l'avversario verso di sé e scambiare rapidamente le posizioni: rispetto a SC, però, non ci si dovrà preoccupare di fastidiosi ring-outs. Chi di voi ha seguito l'evolversi della narrazione nella serie troverà la premessa di T4 molto terra terra. Heihachi è sulle tracce del Devil Gene, posseduto da Jin Kazama, per i propri esperimenti biologici, ma si imbatte invece in Kazuya, che era creduto morto. Quello che Heihachi non sa è che Kazuya è stato resuscitato in un laboratorio di ricerca. Heihachi gli manda contro degli scagnozzi, ma Kazuya se ne sbarazza e si mette in cammino per stanare e distruggere l'avversario. Quest'ultimo organizza allora un torneo per intrappolarlo, ben sapendo che Kazuya vi parteciperà per poterlo sconfiggere. Naturalmente in T4 tornano tutti i personaggi più familiari, in cerca anche loro di un po' di azione. A infoltire i ranghi dei 20 giocabili presenti in totale nell'episodio ci sono tre nuovi combattenti, il che può sembrare poco se si guarda al numerosissimo cast nella storia di Tekken. La cosa positiva è che è finito il tempo in cui bastava aggiungere un'armatura a King o un prefisso al nome di Jack per chiamarli nuovi personaggi: questa volta i combattenti sono

IN BREVE

Il lancio del GC in Giappone

Se credevate che i giochi per GameCube sarebbero stati meno cari perché distribuiti su dischi più piccoli, avete pensato male. Nintendo ha appena annunciato la linea di titoli per GC che intende pubblicare quest'anno in Giappone, e tutti hanno un prezzo di listino di 6800 yen (circa 110.000 al pezzo). Due titoli accompagneranno il lancio del sistema nel sol levante il prossimo 14 settembre: Luigi's Mansion e Wave Race: Blue Storm, mentre Pimkin seguirà in ottobre (cosa che lo rende un probabile candidato per il lancio americano a novembre) così come Smash Bros. Melee, mentre Eternal Darkness e Animal Forest arriveranno in dicembre. Nintendo America deve ancora annunciare il prezzo dei giochi sul mercato stelle e strisce, ma insistono nel dire che sarà competitivo.

Il telefilm di Perfect Dark

Lo sparatutto in prima persona per N64 della Rare, Perfect Dark, avrà un sequel su GameCube previsto per l'autunno 2002. Ma i fan del gioco ancora non sanno quel che li aspetta: Fireworks Entertainment e Rosen Productions hanno opzionato i diritti televisivi e cinematografici, questo significa che una serie TV basata su PD potrebbe vedere la luce già dall'autunno 2002.

Namco, Square and Enix si uniscono per giocare online

Namco, Square ed Enix hanno annunciato recentemente la nascita di uno sforzo comune per la creazione di giochi utilizzabili con il servizio PlayOnline di Square, del quale si attende il lancio entro il prossimo marzo. Final Fantasy XI sarà il primo titolo a sfruttare questo sistema, bisognerà aspettare molto per Tekken?

E' uscito il Quake III Arena Map Pack per Dreamcast

Il Map Pack per Dreamcast di Quake III è ora scaricabile presso sega.com. Grazie ad esso, gli utenti PC, Mac o Linux dotati della versione 1.16n o inferiore di Quake III Arena, potranno affrontare i proprietari di Dreamcast. Per trovare avversari DC usando la versione per computer, esplorate i server Sega con Gamespy 3D o PingTool.

MGS2: Prima l'America, poi il Giappone

Di solito, i giochi sviluppati in Giappone, escono prima nel paese del sol levante. Con un sorprendente colpo di teatro, Konami ha rivelato che la versione PS2 di Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty uscirà negli States a novembre, mentre i giocatori giapponesi dovranno attendere fino a dicembre. Sarà un fantastico giorno del ringraziamento per gli Americani.

NUOVI RAGAZZI

I due combattenti di punta di Tekken 4 Craig Marduk a sinistra) e Christie Monteiro (a destra). Uno ha la forza e l'altra la dolcezza. Chi portereste a casa da mamma e papà?

Mhmmm... Christie... Questa giovane e agile amazzone sembra che non voglia essere infastidita da troppi vestiti mentre combatte.

nuovi davvero. Il primo tra loro è il pugile Steve Fox, peso medio britannico. In origine i progettisti avevano in mente due pugili con diversi stili di combattimento, ma poi hanno deciso di fonderli in uno solo e più completo. Ovviamente le mosse di Steve sono basate solo sui pugni e perciò i pulsanti per i calci gli serviranno invece per schivate e blocchi. A bilanciare questi attacchi tutto sommato limitati sarà un'incredibile velocità. Per quattro tekkenisti su cinque, Eddy Gordo era stato una delle aggiunte più esaltanti di T3; saranno dunque felici in tanti nel vedere un altro specialista di Capoiera in questo quarto episodio. È Christie Monteiro, allieva dello stesso Gordo e nipote del maestro di costui. Doveva originariamente esordire in T3, ma i progettisti si sono sentiti soddisfatti dei modelli 3D solo ora. È l'ultima aggiunta alla lista di belle ragazze che pestano duro.

Quanto a pestare duro non scherza nemmeno il personaggio che completa il cast, l'atleta Craig Marduk, che un ignoto benefattore ha recentemente fatto uscire di prigione fornendogli un biglietto aereo per arrivare al torneo. Craig è uno specialista di Vale Tudo, uno stile fortemente basato sugli attacchi a terra che forse riconoscerete dai giochi UFC e che dovrebbe rifinire abbastanza bene la gran varietà di discipline rappresentate in T4. Se volete qualche immagine di questi due nuovi arrivati, date un'occhiata in cima alla pagina. La versione per sala giochi esordirà alla fine dell'estate e pertanto ci vorrà un po' di tempo prima di poter vedere T4 sulla PS2 americana. Conviene allora iniziare subito a sfidare il bambino prodigio nella sala giochi più vicina per non farvi trovare impreparati quando avrete il gioco sulla console... Se dovete fare a botte, andate fuori... o nel garage... o nella giungla...

Per chi di voi è rimasto deluso nel sapere che le arene in T4 non saranno più infinite, questo dovrebbe consolarvi. Dai pazzeschi dettagli dell'acqua e dell'illuminazione agli sfondi animati realistici, sono un bel po' le cose che potranno distrarvi dal combattimento.

Se volete menarvi andate fuori. O in garage. O nella giungla...

Per quelli di voi che sono stati spiazzati dalla notizia che le arene di Tekken 4 saranno finite, questo dovrebbe addolcire la pillola. A partire dagli incredibili dettagli sull'acqua, ai realistici effetti di luce, agli stupendi sfondi animati, c'è un sacco di roba che vi distrarrà dal combattimento.

Tetti dei palazzi, teste di leone in pietra e brillanti notti cittadine sono un fantastico scenario per i vostri combattimenti. Che figo sarebbe se quell'orologio si muovesse in tempo reale.

Speriamo solo che sarà possibile interagire in qualche modo con le macchine parcheggiate qui sotto.

Abbiamo visto il bowling di Tekken. Potrebbe questo essere l'inizio del beachvolley di Tekken?

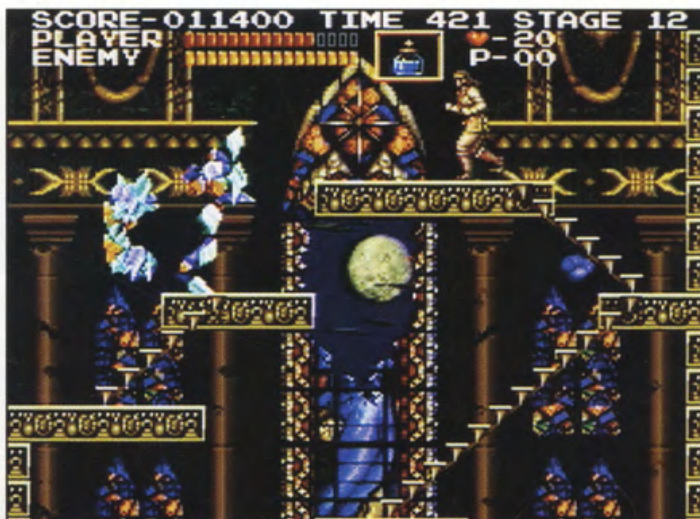
Non sappiamo chi abbia progettato questo edificio, ma di solito la scala mobile si mette di fianco alla fontana, non dentro. Rimboccatevi i pantaloni ragazzi.

Prima che i Backstreet Boys si sbarazzassero del set dei loro video, Namco ha ne scattato una foto per ispirarsi al design di questa arena.

LA STORIA DI CASTELVANIA

Anche se siamo riluttanti a riconoscerlo, sappiamo che non tutti sono cresciuti giocando a Castelvania 2D. Se non conoscete bene questa saga draculesca fate un salto su www.classiggaming.com/castelvania per una panoramica sulla serie completa dei titoli usciti.

Castelvania Chronicle

Vivere negli USA ha i suoi svantaggi, specie per gli appassionati di videogame. Quando si tratta di ottenere giochi sviluppati in Giappone, gli americani sono alla mercé dei dirigenti di vendite e marketing. Di conseguenza, in America ci si è persi alcuni incredibili titoli e Castlevania, nonostante la sua popolarità, non fa eccezione. Non disperate, però. La Konami non ha confermato né negato una versione USA della sua più recente uscita per PS1, ma vale la pena importarla se non volete rischiare che la storia si ripeta (e chiunque abbia tentato di trovare una copia di Dracula X per PC, Engine sa a che cosa ci riferiamo). Castelvania Chronicle, "Akumajou Dracula" in originale, è una versione pompata di un gioco più vecchio prodotto per il sistema PC giapponese Sharp X68000. Alla faccia dello sconosciuto, eh? Comunque la combinazione di grafica a livello Super Nintendo e della classica giocabilità di Castlevania lo rendono una delle migliori avventure dei Belmont.

Se Symphony of the Night è stato il vostro primo impatto con Castlevania, immaginate questo nuovo gioco come una versione più semplice, più corta e più lineare di quel classico per PS1. Certo, non è bello quanto SOTN, ma è comunque molto divertente.

Avete provato il frustrante piacere dei Castlevania a 8 bit di Nintendo? Allora sappiate che Chronicle pesca a piene mani dal primo e dal terzo episodio per NES, con versioni rinnovate di livelli, boss e musica. Nonostante ciò riesce a dare ancora un'impressione di freschezza in entrambe le sue modalità di gioco, Original e Arranged. Con la prima avete la scelta fra tre diverse colonne sonore per stuzzicare le vostre orecchie. La seconda comprende un'interpretazione più sofisticata della musica, un Simon Belmont più dettagliato e colorato, nonché una rielaborazione visiva del Conte in persona. In modalità Arranged, il gioco è anche meglio bilanciato: i nemici fanno molto meno danni, il che evita la solita routine di teste rotte contro il muro tipica di Castlevania. Anche se potrebbe essere un titolo troppo di nicchia per apparire negli USA, Chronicle è un must per i fan della serie, perciò vi conviene assicurarvelo mentre è disponibile.

MALI INCURABILI

Chronicle contiene tutti i nemici in stile "lancia il controller dalla finestra" che caratterizzano i giochi Castelvania. Dai gobbi saltellanti agli scheletri rossi rigeneranti, alle terribili teste di medusa, c'è un sacco di roba che vi farà ricominciare tutto da capo proprio quando pensavate di star andando avanti. Trovate l'erba guaritrice (unica nel gioco), tuttavia, e siete a posto per sempre.

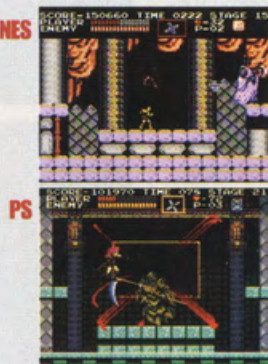
RITORNO DAGLI INFERI

Riconoscete questi boss? Se avete giocato a Castlevania sul NES, è possibile che un paio di loro vi sia familiare. Chronicle ha forti somiglianze col gioco originale, dai livelli quasi identici alla versione remix della musica. Anche i boss in questione si basano su quelli di allora, ma si comportano abbastanza diversamente (per non parlare del loro nuovo aspetto) e sono in generale più difficili da battere. Ecco come queste vecchie conoscenze sono cambiate.

Vampire Bat

Per alcuni vecchi gamer è stato il primo boss affrontato in assoluto. Lo sciocco sorrisetto del topo volante del NES è però sparito: in Chronicle fa le cose sul serio.

Medusa

Oltre a lanciarvi addosso dei serpenti, questa Medusa può anche pietrificarvi con lo sguardo. È un po' più infida rispetto al personaggio senza corpo dell'originale.

Grim Reaper

Uno dei pezzi più famosi dei Blue Oyster Cult si intitolava "Don't Fear the Reaper" ("Non temere il Triste Mietitore"). Forse la band non è mai arrivata fin qui, perché questo mietitore è da temere eccome.

PREVIEW GALLERY

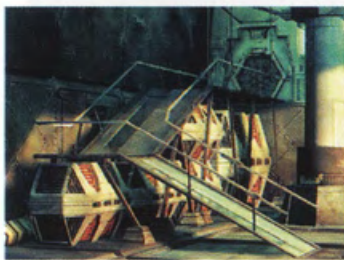
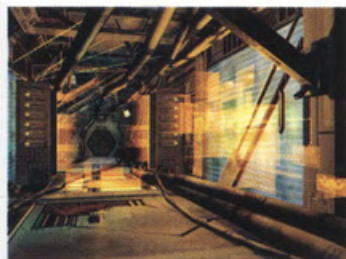
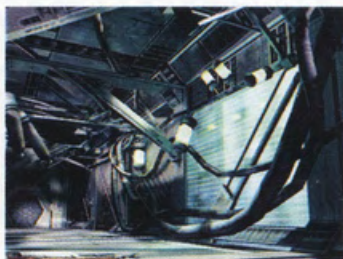
VOGLIO UNA VITA SPERICOLATA

Nei videogiochi dell'Acclaim, Dave Mirra deve saltare da alti edifici, infrangere finestre di vetro e sfidare treni in corsa. Vi siete mai chiesti quanto è veramente duro nella vita reale? Considerate questo: anche dopo aver scoperto un embolo nel suo cervello (il risultato di un incidente automobilistico del 1993) ed essersi fatto asportare la milza (intervento indispensabile dopo che un'acrobazia su bicicletta è andata male nel 1995), questo professionista della BMX ha continuato a vincere medaglie d'oro nelle competizioni di sport estremi annuali.

Metroid Prime

"Prime" in inglese significa "primario": una delle definizioni dell'aggettivo è "che precede gli altri in una successione". Da ciò si dovrebbe dedurre che l'avventura narrata in questo Metroid si svolge prima del gioco originario per il NES. Comunque né la Nintendo né gli sviluppatori della Retro Studios hanno chiarito dove MP debba sistemarsi nella cronologia della serie. Se il mese scorso vi avevamo mostrato delle immagini di Samus in azione (anche se tuttora non ci sono gameplay shots disponibili), questa volta diamo un'occhiata ad alcuni degli ambienti in cui giocherete. A una prima occhiata viene da chiedersi: dove sono le porte a bolle colorate?

Santa Nave!

La nave di Samus (la seconda da sinistra) si è sottoposta a un lifting, dall'ultima volta che l'abbiamo vista sulla superficie di Zeber in Super Metroid (a destra)

Dave Mirra Freestyle BMX 2

Pare che il vecchio Dave possa finire sulla nuova console della Nintendo ancora prima di Mat Hoffman. La Acclaim conta di avere questo gioco pronto in tempo per il lancio del GameCube a novembre. Con un cast di 12 personaggi, più di 1500 acrobazie e 11 diversi livelli, il gioco potrà darvi un bel po' da fare durante le vacanze di Natale. Gli sviluppatori della Z-Axis stanno approfittando della potenza del nuovo sistema e offrono ambienti altamente interattivi (si potrà correre in mezzo a un traffico sostenuto), personalizzatori di piste e personaggi, nonché un sistema di scontri ultra-realistico.

Le immagini che vedete non sono eccezionali, ma ci aspettiamo che il gioco non sia niente male una volta finito. La Z-Axis era stata capace di rendere grande Dave sulla PS1; immaginatevi che cosa sarà sulla nuova piattaforma!

Luigi's Mansion

Ecco le ultime novità dalla terra di Luigi. Nintendo ha appena distribuito le immagini che vedete qui sotto: sebbene siano tutte di situazioni di gioco, non ci dicono niente che non sapessimo già.

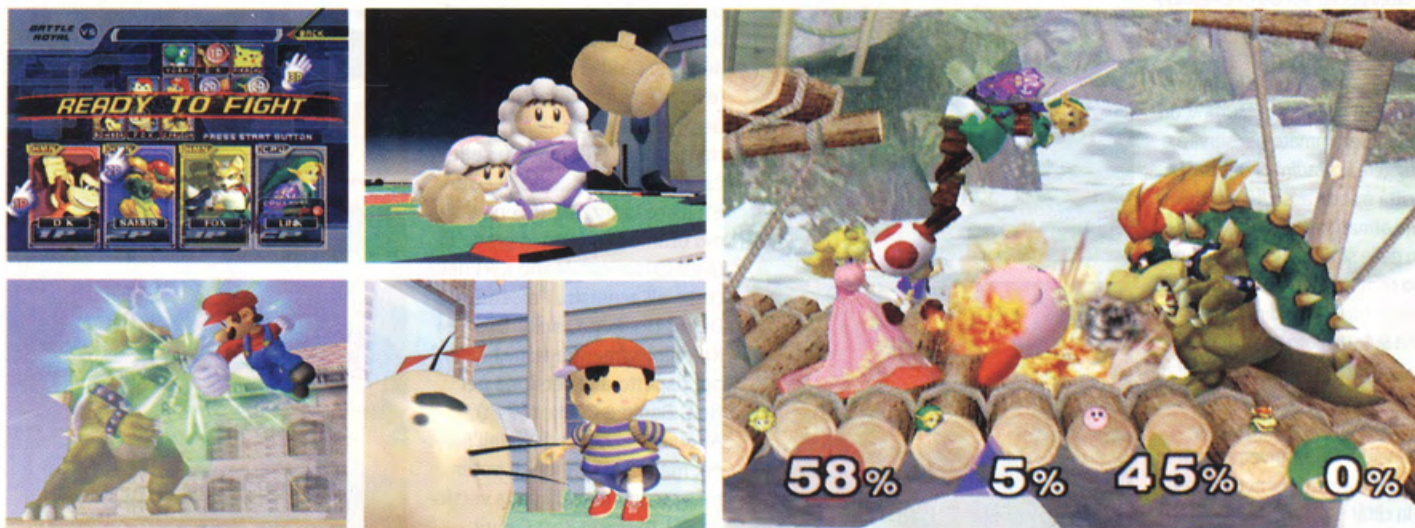
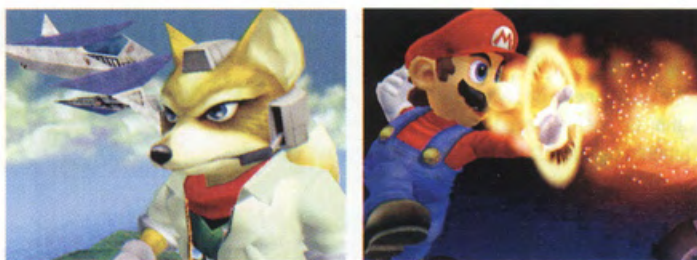
Possiamo però dire con sicurezza che, nonostante l'ombra allusiva, spostando la tenda nella scena della doccia non si scopre altro che una vasca vuota. 'Sti fantasmi sono difficili da acchiappare se non si è veloci.

Wave Race: Blue Storm

La prossima serie Nintendo a subire un lifting sarà Wave Race. A novembre tutti i vostri sogni relativi alle corse di fuoribordo diverranno realtà, con nuove caratteristiche come un mucchio di diversi effetti meteorologici e una nuova opzione turbo boost. Forse la novità più esaltante è però l'opzione a quattro giocatori (in precedenza potevano essercene solo due). Vi daremo maggiori notizie su WR:BS con l'avvicinarsi del lancio del GameCube.

Super Smash Bros. Melee

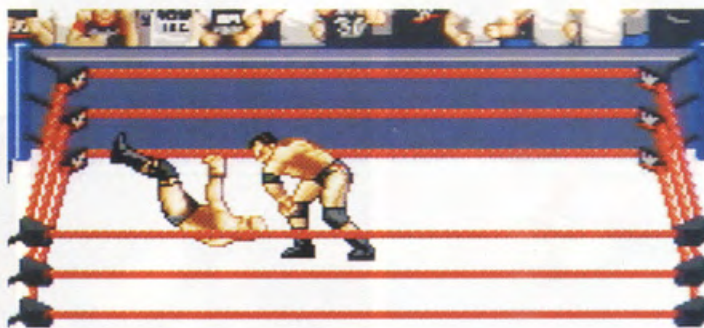
Beh, non abbiamo aggiornamenti su Smash Bros per il GameCube, ma se non altro c'è un nuovo gruppo di schermate che dovrebbe far felici i vostri avidi occhi. Guardate che caos nella modalità a quattro giocatori! Eh sì, quello che fa una fugace apparizione di fronte a Princess Peach è proprio Toad. Nintendo divulgherà sicuramente alcune altre schermate prima del lancio, previsto per il 5 novembre. Non temete, vi terremo informati.

PREVIEW
GALLERY

Advance Wars

Prendete la tipica mappa di Risiko!, lo schema di movimento a turni di Front Mission e tutti i mezzi armati degli Army Man et voilà, il gioco strategico per GBA è servito. In uscita negli States per Settembre da Nintendo e Intelligent Systems, il gioco invita voi e altri tre amici in un wargame dall'accento ovattato e scherzoso, tipico delle produzioni nintendiane. Tranquillizzatevi guerrafondai: non per questo mancheranno carri armati, lanciamissili e rinforzi vari per sconfiggere il vostro avversario e impadronirvi delle fabbriche e basi nemiche. A completare il tutto avrete una serie di personaggi chiave che riassumeranno lo spirito delle diverse fazioni, per decidere quella che meglio si adatta alle vostre abilità.

Pronti a rispolverare i dadi del Risiko?

WWF: Road to Wrestlemania

Alcuni potrebbero lamentarsi del fatto che non ci siano validi titoli che sfruttano la licenza WWF per Game Boy Color. Se escludiamo un paio di ottimi, ma vecchi episodi, per GB di Wrestling, nessuna software house è più riuscita nell'impresa. I pochi tasti disponibili e le scarse caratteristiche tecniche del portatilino ne hanno poi reso ancora più ostico il raggiungimento. Con l'arrivo del GBA speriamo cambino le cose, visti gli ottimi risultati ottenuti tempo addietro sul, mai troppo rimpianto, Super Nintendo. E' THQ ad azzardare il primo tentativo, dopo aver, infatti, acquisito la prima licenza per un wrestling game sul portatile Nintendo. Sono presenti ben 24 superstar tra cui scegliere, c'è l'interessante possibilità di linkare quattro console, cinque modalità di gioco tra cui scegliere e ben sei diversi tipi di match in cui mazzuolare a dovere gli avversari del caso. Prossimamente sui questi schermi (quelli dei GBA, ovviamente) nei mesi autunnali.

Robocop

Poche macchinette da sala giochi degli anni '80 possono eguagliare il divertimento o l'audacia grafica del Robocop di Data East. Si tratta di un classico, e ancora adesso viene regolarmente giocato un po' dovunque dagli appassionati di emulazione degli arcade. La nuova avventura tascabile di Titus appare straordinariamente simile a quella fantastica release. Voi controllate Murphy, un cyborg programmato per servire e proteggere i cittadini di Detroit. La sua città è sotto assedio, dei delinquenti armati hanno preso il controllo delle strade. Il loro capo, un genio criminale (che altro potrebbe essere?), ha l'intero dipartimento di polizia sul suo libro paga. E che deve fare, allora, un metallico difensore della legge? Prendere a calci nel sedere un po' di teppaglia, ovviamente! Quest'inverno potrete scoprire se avete i numeri per riscattare la città!

Diddy Kong Pilot

Diddy Kong Racing faceva categoria a parte nella galassia di giochi dell'N64. La grafica bellissima, il brillante design dei livelli,e le varie opzioni di gioco per il multiplayer ci hanno restituito uno dei migliori giochi di sempre. Diddy Kong Pilot prende le impressionanti sequenze aeree della versione Racing e le riassembla, calibrandole sulle carattestiche tecniche del GBA. E' sicuro ipotizzare un ennessimo ottimo prodotto in grado di rivaleggiare con Mario Kart nella corsa all'acquisto. Presenti, Diddy, Donkey, Cranky, Dixie e i Kremlings, mentre non ci saranno, rispetto alla versione per N64, Banjo e Conker (sigh). Attendetelo per la fine dell'inverno, magari sperando di poter mettere le mani già sulla versione PAL di Mario Kart Circuit.

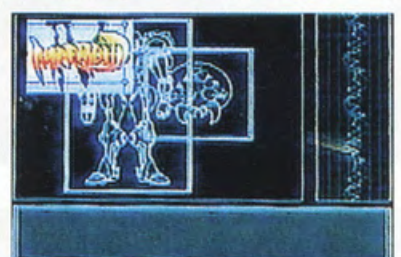
Mario Kart

Se avete più di 12 anni, probabilmente ricorderete Super Mario Kart nella sua versione a 16bit, il gioco che diede il via al genere corsaiolo avente come protagonista la rispettiva mascotte (dal vecchio Sonic R, passando per i beniamini Rare e Disney). Il gioco, dopo aver spopolato in Giappone, è atteso all'assalto del mercato PAL. Mario Kart: Super Circuit sarà distribuito nei negozi del vecchio continente a partire dal 13 settembre. Durante il comunicato ufficiale, Nintendo of Europe ha inoltre annunciato una massiccia promozione pubblicitaria per l'uscita del gioco, sicuramente punta di diamante della line up attuale. Mario Kart: Super Circuit sarà preceduto da spot, inserzioni e molto altro, a partire da lunedì 3 settembre, giorno in cui la macchina promozionale Nintendo of Europe entrerà ufficialmente in azione. Per i possessori di versioni USA o JAP, si registra qualche problema di compatibilità per le partite in multiplayer, se le cartuccie connesse non appartengono alla medesima nazionalità; tutto ok invece per il link quadruplo con una sola game pad.

D'altronde era facilmente prevedibile: pur non essendo dotate di territorial lock, il software varia leggermente nei tre formati, specie tra l'USA/PAL e il JAP. Tutto questo non si verifica infatti nell'ultimo caso, perchè è l'unica cartuccia inserita a inviare il software ai vari GBA.

Metroid IV

Nostalgia portami via...mai titolo potrebbe essere più adeguato in questi casi.

Dopo Mario Kart, Mario Advance e F-Zero, ecco un'altra serie che risorge su GBA dopo aver saltato la generazione a 64bit. La franchigia di Metroid, in America una delle più gettonate di sempre, sembra rinascere, però, sotto una cattiva stella: la versione per GC, ad opera del discusso Retro Studios, sembra in alto mare e le qui presenti immagini per GBA sembrano derivare da uno stadio, purtroppo, abbastanza arretrato di sviluppo. Prese dal filmato dell'E3, mostrano Sumus fondersi con un Metroid, portando probabilmente vantagggi traducibili in nuove abilità, come ad esempio camminare sui muri o sul soffitto. Aspettiamo fiduciosi nuove info, magari nel corso dell'imminente SpaceWorld.

Crash GBA

E' innegabile che Crash Bandicoot, pur senza avere alle spalle il carisma di Sonic o Mario, per parecchio tempo ha ricoperto, in modo più che dignitoso, il ruolo di mascotte per la PlayStation.

Fa quindi un certo effetto vedere saltare il merapele su una console Nintendo... Per essere sicuro di un debutto d'impatto, Universal Interactive Studios, in collaborazione con Vicarious Vision (già autore di THPS2 per GBA), ha cercato di creare un titolo, non solo tecnicamente spaccamascella, ma in grado conservare anche uno spirito fedele alla serie. Nuovamente Crash dovrà correre dietro Dr.Cortex lungo i suoi sinistri schemi; come nelle precedenti versioni PSX, il titolo (non ancora definitivo) fruirà della tipica vista laterale, con oggetti e modelli 3D, livelli acquatici, numerosi nemici e trappole nascoste per intrattenere il giocatore lungo il cammino. Se quindi volete impersonarvi nel merapele in questa nuova avventura 2D, dovrete pazientare fino al primo quarto del 2002; per ora accontentatevi delle foto e del titolo definitivo coniato verso metà agosto.

Review

Questo Mese...

Grande protagonista tra le review di questo mese é sicuramente GT3 che finalmente abbiamo potuto recensire nella versione completa e difinitiva. Vi anticipiamo qualche immagine, prima di leggere l'articolo a pagina 90.

La nostra Filosofia

10	9 8 7 6	5	4 3 2 1	0

Le votazioni che diamo sui giochi sono basate su come appaiano in confronto agli altri titoli sullo stesso sistema. Il punteggio più alto è 10. Quando un gioco riceve un 10, potete essere certi che si tratti del miglior gioco mai realizzato – un titolo rivoluzionario che si colloca al di sopra di ogni altro titolo per il suo genere e il suo periodo. Dall'altra parte della scala c'è il voto più basso che un gioco può ricevere: uno 0. Questo è il tipo di gioco che dovreste evitare a tutti i costi. Una vera schifezza, come la scala qui sopra può spiegare. Nel mezzo c'è il grado intermedio, 5. Semplice, non vi pare?

NBA Street

EGM SILVER

Prodotto da:	Electronic Arts
Sviluppo:	NuFX
Giocatori:	1-2
Provate anche:	NBA Hoopz
Supporti:	Nessuno
Miglior caratteristica:	Ottimi controlli
Peggior caratteristica:	Nessun supporto multi-tap
Web Site:	www.nbastreet.ea.com

PS2

Ho dovuto mettere da parte il mio scetticismo quando ho sentito che un altro super gioco di basket stava per arrivare sul mercato. Abbiamo già visto questo film, vero? Jam, Showtime, Hoopz... niente di nuovo. Street è differente, differente perché è come "Le iene" di Tarantino paragonato a un film di Steven Seagull. Street possiede una elettrificante giocabilità e una grafica strepitosa. Prendere a prestito elementi da SSX e Tony Hawk non è nulla di nuovo, moltissimi giochi hanno cercato di fare lo stesso. Ma incorporare con successo un sistema a punteggio che sfrutta sia i trick che le combo è puro genio. Avrete voglia di effettuare tutte le mosse speciali, di bloccare qualsiasi tiro, effettuare tutte le schiacciate e recuperare tutte le palle morte. Proprio come SSX, Street è corredato di tutti gli extra che vale la pena sbloccare. Ampliate la vostra rosa, sbloccate giocatori e campi nuovi e migliorate la vostra squadra. Anche gli ambienti del gioco sono molto belli, cosa che solitamente sono solo un contorno per la maggior parte dei giochi sportivi. Ambientato in scenari urbani degradati, questo gioco riesce a dare il giusto effetto grafico senza essere banale, i pregi sono veramente tantissimi. L'unica cosa negativa è che non supporta il multi-tap. So che non è una cosa importante, ma la gente compra il multi-tap per titoli come questo. Ora, chiudetevi in una stanza piena di amici, caricate Street e comprate un po' di pizza da mangiare alle 3 di notte, è veramente imperdibile.

9.5

Dan L.

C'è vita nel genere action-sport, e EA Big contribuisce a resuscitare la categoria. Questo gioco ha qualcosa che gli altri giochi ancora non avevano: carattere. Non sto esagerando, quando vedrete la squadra di freak, con il centro da 2 metri e mezzo e un uomo fatto di magma, capirete. Non riesco a capire come abbiano fatto a realizzare la giocabilità così bene e il resto così male. Jordan è disponibile da subito, mentre invece avrebbe dovuto essere il gioiellino finale. Quel che è peggio, è un peccato mortale la mancanza del supporto multi-tap. Adoro questo gioco, ma alcune pessime decisioni gli impediscono di diventare un classico.

7.5

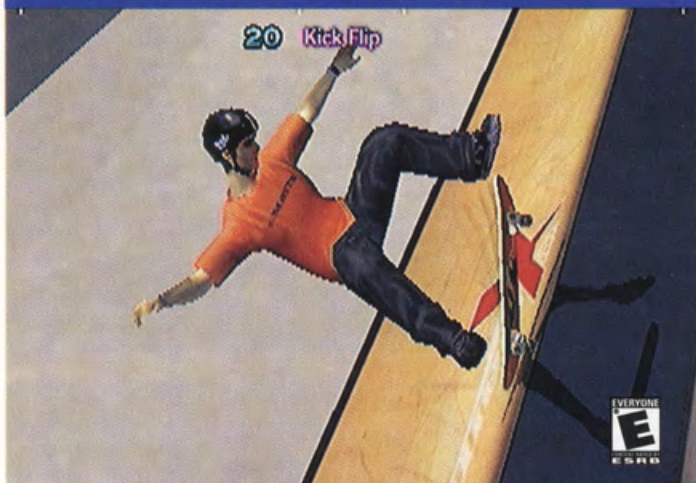
Kraig

A differenza di altri giochi del genere, NBA Street è molto più di un semplice gioco tre contro tre. Mosse speciali allucinanti e sequenze in stile Harlmem Globetrotters, piazzano questo titolo su un piano superiore. Non importa se Jordan è disponibile dall'inizio, adoro la possibilità di attaccare un avversario in tanti modi diversi. Se avete dei problemi con gli alley hoop, per esempio, basta cambiarli con qualcos'altro, ad esempio i tiri da tre punti. Il gioco è ricco di opportunità una volta che sapete cosa fare. NBA Street è completo sotto tutti gli aspetti, magari la creazione dei nuovi giocatori avrebbe potuto essere meno superficiale.

8.5

Dean

GRAFICA	SONORO	ORIGINALITA'	LONGEVITA'
8	8	8	9

ESPN X-Games Skateboarding

Prodotto da: Konami
Sviluppo: Konami Osaka
Giocatori: 1-2
Provate anche: Tony Hawk's Pro Skater 2 (PS1, DC, N64)
Supporti: Nessuno
Miglior caratteristica: Grafica fantastica
Peggior caratteristica: Angoli della telecamera limitati
Web Site: www.konami.com

PS2

ESPN X-Games Skateboarding è un ottimo gioco, ma la fisica esageratamente arcade e gli angoli della telecamera bizzarri, sono i principali problemi che impediscono a questo titolo di rivaleggiare col celebre Tony. Anche se può non sembrare importante, una visuale fluida e ampia è essenziale per sfruttare al massimo le potenzialità della rampa verticale. La prospettiva dall'alto verso il basso adottata da ESPN impedisce di ammirare le vostre acrobazie nel vuoto... che peccato! Ci sono altre cose che non ho gradito, ad esempio la mancanza della modalità split-screen (rimpiazzato per l'occasione da un sistema a turni) e l'impossibilità di linkare i trick a terra sono un grave handicap per il gioco. Allo stesso tempo, non avete mai visto un vero "big air", se non avete provato questo gioco. Non scherzo, le rampe verticali vi faranno veramente fluttuare per 2 o 3 secondi a giro. Eccessivo? Sì, ma almeno potrete sbizzarrirvi come se foste Tony in persona zeppo di steroidi. A proposito di trick, l'interfaccia è simile a THPS se non più semplice. Potrete infatti fare ottimi punteggi anche se vi capita di cadere. Le mosse speciali sono difficili ma fantastiche da vedere (specialmente la Christ-air e la supermossa chiamata McTwist). Altro punto di forza è la modalità Arcade License. È divertente esplorare i vasti ambienti urbani e suburbani, raccogliere le icone, sfasciare gli idranti e, in generale, fare casino. Nonostante i suoi difetti, questo titolo ha stoffa. Una discreta scelta di "pipe", skater professionisti e il mix di percorsi reali e di fantasia garantiscono divertimento per molto tempo. Date una chance a questo titolo, potreste sorprendervi di quanto vi piacerà.

Dean — 7.0

Facciamo finta, per salvare questa recensione, che Tony Hawk's Pro Skater 3 non fosse all'E3, e che io non abbia pernottato regolarmente allo stand dell'Activision. Questo perché, quando non eclissato dallo splendore di THPS, ESPN è sorprendentemente divertente. Non propone nulla di nuovo, ma se l'imitazione è la miglior forma di ammirazione, allora i ragazzi della Konami adorano Neversoft. Se avete giocato a THPS, vi troverete perfettamente a vostro agio: ESPN è praticamente identico, fino al sistema combo e agli obiettivi finali. Tuttavia, il gioco rimane approssimativo. La grafica è ottima, anche se in alcune aree si verificano dei rallentamenti, cosa che non impedisce a ESPN di essere un'imitazione decisamente ben riuscita.

Che — 7.0

Sembra che tutti gli editori del mondo stiano lottando per riservarsi il trono degli sport d'azione. Questo mi ricorda di tutte quelle divisioni sportive che sono apparse improvvisamente per poi scomparire con altrettanta rapidità. Anche se apprezzo Konami per aver inserito uno skater canadese, non posso transigere sui controlli approssimativi. Quando cerco di eseguire un grab trick in verticale, fallisco nel 50% dei casi. Sembra, inoltre, che i giocatori rimangano per troppo tempo sospesi in aria, cosa che mi disorienta molto. Anche se riuscite ad abituarvi ai controlli, la telecamera della modalità Arcade è atroce. Questo titolo contiene diversi elementi positivi, ma la terribile telecamera e i controlli balordi relegano X-Games nella lista degli "affittabili".

Greg — 7.0

GRAFICA	SONORO	ORIGINALITA'	LONGEVITA'
7	7	5	6

Klonoa 2: Lunatea's Veil

EGM SILVER

Prodotto da: Namco
Sviluppo: Klonoa Works
Giocatori: 1
Provate anche: Rayman 2 Revolution
Supporti: Nessuno
Miglior caratteristica: Giocabilità migliorata
Peggior caratteristica: Troppo facile
Web Site: www.namco.com

PS2

Il primo Klonoa è stato, secondo me, il miglior platform per PS1. La bestiolina in 2D in combinazione con i fantastici fondali tridimensionali che offrivano diversi sentieri e una trama dark e coinvolgente, fornivano una giocabilità innovativa, dall'inizio alla fine del gioco. Sebbene la sua presentazione sia un po' infantile, la sostanza è tutt'altra cosa. Klonoa 2 segue lo stesso sentiero fortunato, conferendo all'eroe la tridimensionalità. Il risultato è un'animazione estremamente fluida e un sistema di controllo accuratissimo che ispira sicurezza ad ogni salto. Anche la grafica è ora degna della PS2. Klonoa è caratterizzato da una serie di ambienti in stile Tim Burton, ambienti talmente grandi che non avrebbero mai potuto apparire sulla PS originale. K2 vola ad altezze talmente mastodontiche che le mie mani tremavano per le vertigini. Nonostante la sua ricchezza grafica, la vera forza del gioco traspare dal brillante design dei livelli. Sebbene questo episodio sia meno complicato dell'originale, K2 presenta una serie di sfide a tempo che vi terranno attaccati allo schermo fino a quando non avrete scoperto tutti i segreti nascosti nel disco. Lo svantaggio di Klonoa 2 è la sua eccessiva facilità, manca inoltre della malinconia dark che avvolgeva il primo capitolo della serie. Klonoa 2 probabilmente venderà molto (a differenza del suo predecessore) perché, nonostante non abbia molte pretesi, si eleva nettamente al di sopra degli altri.

Milkman — 9.0

Nonostante tutti mi dicessero quanto fosse divertente, non ho mai giocato al Klonoa originale, ora capisco cosa mi sono perso. La grafica carina e colorata e la trama interessante non sono l'unica cosa. Quello che più è importante è l'originale giocabilità platform che cattura chiunque. Anche se la grafica è completamente poligonale, la tridimensionalità è così limitata che l'accento è posto sul vecchio stile corri, salta e acchiappa le monete (in questo caso gemme). Capisco che lo scopo principale della maggior parte dei nemici sia di facilitare gli enigmi a interruttore, che adoro, ma avrei preferito avversari più vari e impegnativi. Troppo facile, specialmente i boss, ma divertente.

Mark — 7.5

Inevitabilmente, ci saranno alcune persone che criticheranno questo gioco perché troppo simile all'originale. Beh, che vadano al diavolo. In un mondo dove i classici del passato vengono devastati e resi irriconoscibili, l'intatta giocabilità di Klonoa rinfrescata da una brillante veste grafica è un ottimo segno che testimonia come non tutto sia perduto. Tutto quello che avrebbe dovuto essere aggiornato è stato rinnovato: è un'avventura più lunga dove la storia gioca un ruolo di maggiore importanza, i nemici sconfitti vi forniscono abilità speciali e adorerete alcuni tra i nuovi enigmi. È ancora un po' troppo lineare, ma Klonoa rimane un gioco fantastico.

Jonathan — 8.5

GRAFICA	SONORO	ORIGINALITA'	LONGEVITA'
8	8	7	8

Gran Turismo 3 A-spec

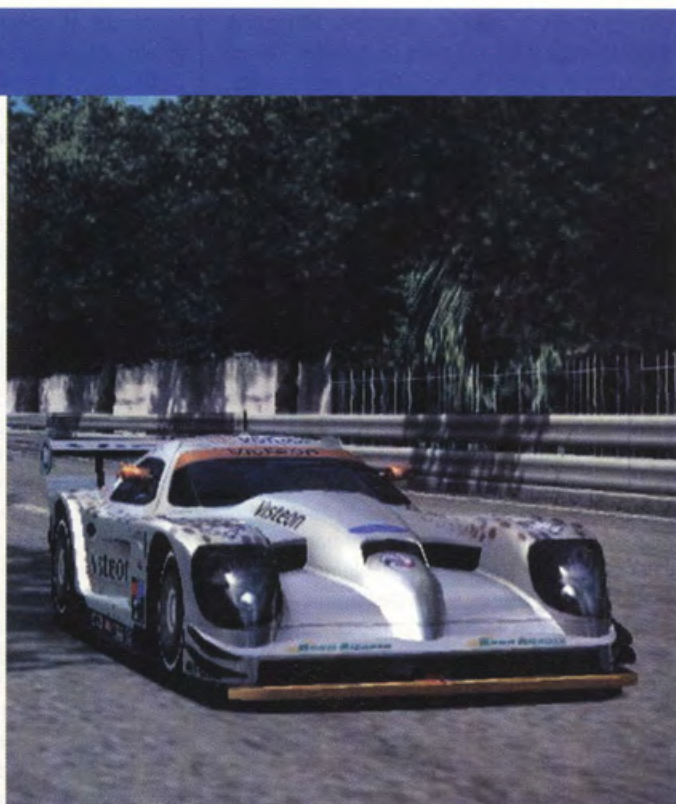
Prodotto da:	Sony CEE
Sviluppo:	Polyphony Digital
Giocatori:	1-6
Supporti:	i.Link, GT Force
Miglior caratteristica:	Graficamente ottimo, è sempre GT.
Peggior caratteristica:	...anche nel male: scarso supporto alle periferiche
Web Site:	www.scee.com/gt3

La prefazione di un libro, o di un articolo, come in questo caso, misura alla perfezione l'indice di gradimento e popolarità di un autore. Personalmente, darei un braccio per avere una prefazione a firma di Umberto Eco o di Sandro Baricco. Non è importante cosa ti scrivono, ma è fondamentale chi lo fa. E chi se ne frega se poi finiscono a parlare dei fatti loro, come sto facendo adesso. Proseguiamo: è finita l'estate, e la popolarità dei vari attori, calciatori, attricette, ballerine, nani e cantanti si calibra in centimetri quadrati di pelle, più o meno nuda, ripresa da telecamere mimetizzate di paparazzi appostati, per ore, sotto il sole feroce. Detto questo, non vorrei essere nei panni del mio omonimo, Davide B. Il poveretto, infatti, si ritrova questa mia digressione su carta stampata come introduzione alla seria e competente analisi del gioco dell'estate. Cercherò di essere meno verboso del solito, in ogni modo. Non è una consolazione. Però aiuta. Questa breve digressione mira essenzialmente a stuzzicarvi il palato, rinfrescandovi le delizie che Gran Turismo 3 ha portato nelle vostre esistenze. Ho detto delizie, spero proprio che questo gioco non sia stato per voi fonte di schiavitù e dipendenza, come, invece, è stato per il nostro valido play-tester. Siamo dovuti andare da un dentista, a prelevare quel piccolo aspirapolvere da palato, quello che ci piazzano in bocca ogni volta. Serve ad aspirare la saliva, dal dentista è utile, ma per Davide è diventata necessaria: aveva dimenticato di deglutire, e rischiava la paralisi. Senza contare l'iceberg che abbiamo dovuto frantumare, a colpi di rompighiaccio da cocktail, nella migliore tradizione cinematografica. Non è che sia stata un'estate particolarmente calda. Il nostro buon Davide aveva il nervi e i muscoli affaticati, arrossati, risentiti. E noi in redazione siamo andati giù con impacchi abbondanti.

Tutto questo per dire che si tratta di un gran gioco, forse il migliore dell'anno, fino ad ora. Supera gli altri prodotti del genere in rendering, cura del dettaglio fino alla paranoia, sonoro ben strutturato e giocabilità mai vista. Questo gioco ripaga ampiamente l'aura mistica e quasi inneggiante al miracolo che si era addensata attorno al periodo del lancio. Quando sessantamila persone, solo italiani, hanno semplicemente prenotato GT3, la morale che possiamo trarre è una, e una soltanto. Contano i numeri e il resto è poesia. Questi numeri lasciano intuire che, vista la diffusione della PS2 in Italia, una console Sony, su due, ha degustato, sta degustando, degusterà il CD di Gran Turismo 3. Un'altra cifra. In pochissimo tempo, l'onnivoro popolo videoludico del Sol Levante ha comprato 1 milione di copie del gioco. In Giappone, non dimentichiamolo, si guida a sinistra, come in Gran Bretagna! Nel nostro paese, in piena desertificazione vacanziera, molti ombrelloni e sedie a sdraio sono stati sedotti e abbandonati dai giocatori di GT3. I nostri amanti del gioco hanno affollato i negozi, costringendoli a sudati straordinari. Un consiglio: c'è un sito per voi: www.gran-turismo.it. Il fronte dei consumatori si coagula compatto al cospetto di grandissimi giochi, e questo, signori, lo è.

Non occorre che ve lo dica, non è vero?

Davide Cavagnero

Grafica fotorealistica o realtà *larger than life*? Osservando lo spettacolo che appare su schermo, non si può non rimanere basiti di fronte a tanto ben di Dio, e non stiamo parlando dell'ultima edizione di Miss Italia; qui Madre Natura non è altro che il team Polyphony, nella mano e nel pensiero dei suoi grafici e modellatori. Non so nemmeno io da dove iniziare a parlare di tutto questo splendore. Partiamo con ordine dalle protagoniste della produzione, le auto. Sono create con un dettaglio che definire maniacale è riduttivo, viene voglia di accarezzarle, manco fossero il corrispettivo modellino prodotto dalla Hasegawa. Le scritte sul modello sono leggibili alla perfezione, i fanali riprodotti al dettaglio, fino nella composizione interna delle parabole, mentre i vetri trasparenti lasciano intravedere una parte dell'abitacolo. Questi, poi, sono solo alcuni particolari secondari, seppur presenti con minuziosa cura, che vi segnaliamo per descrivervi il grado di meticolosità raggiunto dal team.

Non dimentichiamo, poi, il classico environmental mapping, pietra miliare della serie, qui implementato in modo quasi eccessivo, specie nel corso delle gare. Questo sistema fa apparire le auto come se fossero al Salone dell'Automobile di Torino più che ad una gara automobilistica: sono talmente tirate a lucido da rispecchiare, con surreale maestria, il panorama circostante al vostro mezzo, distorcendolo nella maniera adeguata.
Mettiamo le mani avanti: non ci troviamo di fronte ad un effetto calcolato in tempo reale, ma frutto di una mera texture, aggiornata con il vostro avanzare, in modo da ricreare l'ambiente con la stessa filosofia della texture "piatta". Nel primo Gran Turismo ci fece cadere la mandibola al primo impatto visivo. L'abbiamo raccolta. Ha resistito alla seconda versione. Di fronte a GT3, lo scotch non ha più tenuto: è di nuovo per terra.
A rendere tutto più reale, contribuiscono senza dubbio i colori, con tonalità lontane dalle tinte pastello, tipiche del Dreamcast e della Ps2. La luce, poi, esplode in variegati effetti, che spaziano dalle semplici fonti luminose, come i lampioni, fino al meraviglioso riflesso del sole sull'asfalto, con annesso abbaglio nella guida.
Qui sono stati fatti i passi avanti maggiori, con fonti incredibili, soprattutto nelle corse in notturna, dove il riflesso dei lampioni accarezza le vetture, o nella moltitudine delle luci che scaturisce dai vari fanali, per andarsi a specchiare, secondo le condizioni meteorologiche, su un asfalto che, per la prima volta nella serie, assume quella patina riflettente tipica della più abbondante pioggia estiva.
Non è da meno la situazione diurna, dove un sole, più vero del vero, crea ombre d'ottima fattura sull'asfalto o su eventuali parti della vettura, piuttosto approssimative nel disegnare la sagoma del mezzo sul terreno. Bellissimo, invece, l'effetto dei fiochi raggi solari che filtrano attraverso la via alberata nella Trial Mountain o il basso sole di Seattle, che vi costringerà a cercare un'improbabile aletta parasole nell'abitacolo dell'auto.

Passiamo al contorno: fondali, scenografia e tutto ciò che ruota intorno ai mezzi.
Qui purtroppo incontriamo i tre difetti grafici principali di GT3. Dai cartelli, ai paracarri, passando per ponti e per tutto ciò che si trova subito in secondo piano rispetto alla scena, io sbavo: da battere la testa contro il muro, se la loro definizione non è un qualcosa di incredibile. Provate ad avvicinarvi e rallentare per osservare la pulizia encomiabile delle texture: non è digitale, è quasi reale. Primo difetto però, il più lieve, è il livello architettonico e estetico di parte delle strutture di contorno, edifici, alberi e cielo. Se alcuni passaggi spaccano la mascella (Seattle per ricordarne uno dei tanti), altri, come Roma o le piste da rally, soffrono di una certa povertà grafica in un quadro generale che trascende la reale necessità visiva.
Secondo e più grave difetto: le scalettature, e qui andiamo a premere sull'orgoglio dei più convinti difensori della PS2. Dopo smentite, conferme, ipotesi sulla presenza o meno dell'anti-aliasing, vedendo particolari accessori, non è possibile confermare la sua assenza. Possiamo parlare, al limite, di una sua pessima implementazione.
L'alta risoluzione in cui gira il gioco, in parte, copre il difetto, ma diversi oggetti caratterizzati da una notevole lunghezza, come alcuni cartelloni estesi in parallelo e reti laterali sul bordo pista, tradiscono la sua già ipotizzata assenza, rendendoli un po' troppo simili ai quelli, già visti e criticati nei titoli di prima generazione PS2.
Il vero lato negativo di GT, quello che più mi ha deluso, è stata la sensazione di velocità: 60 fps costanti, stabili, che non fanno una piega nemmeno nelle situazioni più convulse, che sono, spesso, schiave di una lentezza insostenibile. E qui mi impunto parecchio perché ai tempi di F355, qualche benpensante si scandalizzò parecchio della, presunta, lentezza incredibile del capolavoro Sega...
Provate a prendere una qualsiasi autovettura di qualunque classe, ad eccezione delle high end S o delle rally. Provate a negare che l'aggiornamento non sia un chiodo: mi ha dato così fastidio che, con le vetture più lente classificate come C, non riuscivo nemmeno a giocare all'inizio. Una volta presa la mano poi ci si abitua, ma mi chiedo come mai tanta gente abbia taciuto su questa lacuna,

quando invece la agitava a gran voce ai tempi di F355. Questo difetto intacca la versione PAL da noi provata, dell'NTSC non posso esprimermi, ma dubito che cambi molto o che la maggior parte dei voi lettori sia dotata della release Jap di PS2. Dal punto di vista grafico, quindi, GT3 rulla e anche di brutto, ma non posso esimermi dall'indicare i pochi difetti presenti, peraltro praticamente insignificanti, tranne l'ultimo, colto dall'occhio attento e severo del recensore ;-).

I replay, poi, costituiscono una storia a sé: personalmente non li utilizzo molto, preferisco giocare che perdere cinque preziosi minuti di fruizione ludica, ma, in questo terzo episodio, sono innegabili i notevoli miglioramenti compiuti anche sotto questo punto di vista: un maggior numero di telecamere disponibili, di effetti accessori, come, ad esempio, il calore emanato dall'asfalto, reso con un'ottima routine di deformazione dell'immagine, o la sfocatura degli elementi non al centro dello schermo, tipica dell'occhio umano. Proseguendo con gli elogi, ricordo con piacere la coreografica funzione che permette di osservare i replay a ritmo di musica, arricchendoli con scene dal taglio televisivo (come la sovrapposizione di immagini, l'effetto di ripresa in negativo...) o gli effetti ormai classici e sempre efficaci, come il motion blur. A riprova della generale sofisticazione grafica, fate un esperimento: togliete il controller, nascondete la PS2, chiamate un tester (nella fattispecie il parente più vicino) e chiedetegli informazioni sulla gara che è in onda. Storcendo un po' il naso e ammirando gli stupendi modelli tridimensionali, il malcapitato, con ogni probabilità, non si accorgerà della matrice virtuale della sua visione. Potrà, al limite, pensare di assistere ad una proiezione in DVD della vostra console. Delle due l'una, o il vostro tester dispone di un'inaspettata cultura videoludica o, com maggiore probabilità, non avete nascosto bene la PS2. Siamo arrivati a questo punto, impensabile solo qualche anno fa.

Passando al sonoro, confermiamo la diversa localizzazione del soundtrack rispetto alle release Usa e Jap, smentendo chi aveva erroneamente detto il contrario...

Durante la conversione, in SCEE, hanno applicato una scelta, decisamente più varia, di autori e stili musicali rispetto alla controparte americana, riscontrando ben poche tracce in comune. Niente Lenny Kravitz, Snoop Doggy Dog, Jimi Hendrix, Apollo 440 quindi, ma Feeder, Overseer, Ash, Muse, Grand Theft Audio e Death in Vegas.

Personalmente, continuo a preferire il contorno musicale del primo Gran Turismo in versione giapponese, ma la cosa migliore è lasciare attivo solo il rombo dei motori, qui veramente superlativo. Limando, qua e là, le precedenti versioni e ricampionando gli effetti necessari, Polyphony ha migliorato un lavoro, già più che soddisfacente. È inutile perdere tempo in fiumi di parole: non credete a chi vi illude, spendendo paroloni per false innovazioni (lo stridere delle gomme, il diverso rumore in base alle visuali, era tutto presente già nei precedenti e chi lo giocato lo potrà constatare). Poco è cambiato rispetto alle passate edizioni, ma quel poco è stato fatto bene.

Entriamo nella parte dolente del discorso.

GT3 non è il REAL driving simulator come il tam tam pubblicitario ama farci credere. Si tratta solo (?) di un ottimo compromesso tra simulazione e permissività delle vetture. Tralascio un momento il discorso, salvo poi riprenderlo nel paragone con F355; analizziamo, invece, l'intelligenza artificiale e quello che rimane (se dovessimo descrivervi tutto, non ci basterebbe un terzo della rivista!). Per quel che riguarda l'IA, si articola ancora sull'impianto dei precedenti episodi: gli avversari, da una parte, osserveranno il vostro comportamento e livello di guida, per poi adattarsi di conseguenza, mentre, dall'altra, cercheranno di darsi battaglia tra di loro, rivelandosi subito abbastanza scarsi, senza mai offrirvi un livello di sfida sufficientemente alto se non nelle primissi-

...Che mi passi quel volante che questo non va?

GT Force

Veramente triste è l'implementazione delle periferiche in GT3: un enorme passo indietro rispetto ai precedenti titoli della serie. Se, infatti, i primi due episodi erano compatibili con la totalità dei volanti e degli accessori, o comunque ne permettevano una minima taratura, qui, a causa, probabilmente, del supporto ottimizzato per l'esclusivo volante GT Force, si sono dimenticati del resto.

Abbiamo provato diverse periferiche, ma nessuna ha funzionato correttamente: la mancanza di un'opzione di calibrazione delle cloche analogiche standard ha poi aggravato il quadro della situazione, rendendo inutile ogni tentativo; fate attenzione quindi a cosa comprate, perché oltre a Dual Shock, GT Force e ai vecchi pad digitali, non funziona praticamente niente. In antitesi, se non avete ancora niente di simile, preparatevi a svuotare il portafoglio dal vostro negoziante di fiducia: provate il GT Force, e, dopo, tornare al (comunque ottimo) Dual Shock sarà la cosa più triste del mondo.

Lo standard di paragone per tutti volanti è qui, tra noi, e dona al gioco quel clima magico, di assuefazione totale e immersione senza precedenti che non provavo da quando spendevo capitali in Scud Race al bar sotto la scuola...

La risposta, senza ritardo di sorta, con una notevole resistenza di sterzo, farà la gioia dei fruitori di tutti i coin op, l'ottimo force feedback integrato, e la robustezza generale, trasmessa nonostante la costruzione in plastica, ne fanno il limite inavvicinabile per la maggioranza delle periferiche sul mercato entry level tipico delle console.

Meravigliosa la precisione offerta: poter impostare una traiettoria senza doverla modificare proprio come nella realtà, il poter parzializzare, senza dover fare sforzi incredibili con la caviglia per ottenere l'effetto desiderato, ne fanno l'acquisto OBBLIGATO per i possessori del titolo che vogliano arrivare un gradino più in là nell'effetto di *driving simulator*.

Se invece il vostro portafoglio non regge il notevole esborso aggiuntivo, non disperate: la risposta del Dual Shock è sincera, immediata, specie per i controlli analogici; sui presunti tali, come i vari bottoni, non ho mai riposto molta fiducia e, anche qui la mia tesi viene riconfermata, relegandoli al ruolo di meri pulsanti digitali e niente di più.

Certo che con il volante invece...

me partite. Patirete qualche problema da alcuni bug: in una qualunque gara da cinque giri nella sezione GT Intermedio, per esempio, mentre i vostri pneumatici si consumeranno più veloci del burro, i vostri avversari soprassederanno bellamente a questo trascurabile difetto. Continuo poi a storcere il naso davanti a semplici Mini Cooper che superano in scioltezza vetture dalla potenza almeno doppia. Posso ancora accettarlo nei percorsi misti, dove le doti di agilità della vettura britannica sono note a tutti, ma, in pura accelerazione o in ripresa, che chance può avere la piccola, oltre il proprio limite fisiologico dei 150km/h? Trovo, nella maniera più assoluta, migliorato il Rally mode: non c'è più il banale "asfalto scivoloso" della precedente puntata, ma il più tipico esempio della teoria della sbandata controllata, con vetture più soggette a azioni come il "pendolo" e dotate di diverse similitudini nelle risposte a Colin McRae. Provata con il volante, questa sezione diventa soggettivamente fenomenale, con il GT Force che vibra leggermente in modo costante e risponde diversamente, in termini di tempo e di ritorno, passando da asfalto a terra. Incredibile, semplice e additivo, ha scalzato tutti i titoli che prima avevo sul gradino più alto della categoria... Ultime righe per i veicoli inclusi (circa 145): un numero assai minore rispetto al precedente episodio e che mi fanno assimilare questo GT3 al primo GT per PSX. A farne le spese, per tutti noi, il mercato dell'usato e delle piccole vetture, cosicché all'inizio del GT Mode, poche saranno le opportunità di scelta per la vostra prima vettura, visto anche il limitato budget a disposizione; completamente ristilizzata anche l'interfaccia dei vari menù, con un unico concessionario e preparatore per tutte le vetture, divise per nazione e marca. Snellito notevolmente anche quello delle gare, che ora assimila la filosofia di Sega GT. Le vetture sono raggruppate in sottocategorie della medesima pagina, laddove GT2 obbligava a scorrerne parecchie prima di giungere alla vettura desiderata. È un sistema leggermente più veloce quindi, ma anche meno immediato. In definitiva quindi, si tratta di un gran titolo, non esente da pecche su cui qualcuno ha sorvolato. È sicuramente imperdibile per i possessori di PS2; agli altri, consiglio vivamente una partita, potrebbe diventare l'inizio per un flirt con una nuova console... Io sto già raccogliendo i soldini, poi all'arrivo delle altre next generation console, vedremo...

Davide Bologna

Facciamo due conti

Nel periodo post Gran Turismo sono usciti decine di cloni, più o meno riusciti del suddetto titolo: dallo spudorato Grand Touring per PC Windows, al più che buono World Driver Championship per Nintendo64. E' innegabile però che solo F355 e Sega GT siano riusciti a conquistare il consenso del pubblico, sia per il comparto grafico pregevole, sia per l'essere riusciti a coniugare una dose di giocabilità e simulazione in parti uguali.
Facciamo un piccolo confronto fra questi titoli, non tanto per decretarne il vincitore assoluto, quanto per analizzare i pregi e difetti dei singoli prodotti, in modo che ognuno possa scegliere il più adeguato alle proprie preferenze..
De Gustibus, quindi..

Sega GT Vs GT3

Partiamo dal prodotto che più si avvicina come filosofia a GT3: creato da Sega su Dreamcast come risposta a GT2, ha un paio d'anni sulle spalle, che si fanno purtroppo notare sul comparto tecnico. I modelli delle auto sono fatti bene, con un buon uso dell'environmental mapping e dello spotlight simil-phong, ma peccano molto in quanto a cura e definizione dei dettagli (dove in GT3 le scritte dei vari modelli sono leggibili, qui sono solo abbozzate, vedi ad esempio il nome del modello di auto). I vetri, poi, sono veramente brutti, nonostante l'angolo d'illuminazione cambi, riflettono la luce a cui sono esposti, e, la maggior parte delle volte, danno l'impressione di essere semplici texture monocromatiche buttate dentro in tutta fretta. Non dimentichiamoci che non sono trasparenti come nel lavoro di Sony. La scenografia del gioco Polyphony lascia basiti. Il titolo Sega se la cava molto bene, specie nei circuiti cittadini e notturni, ma GT3 sfavilla di un realismo incredibile, con sole, esterni e aree verdi che, pur non esenti da difetti, farebbero la felicità del più convinto ambientalista... Siamo quindi una notevole spanna più in su, ma bisogna calcolare l'anzianità del progetto Sega e il fatto che, se visto per primo, l'impatto con GT3 apparirà sicuramente meno duro di quanto ci si possa aspettare. La qualità del sonoro, vede il protagonista della nostra recensione ancora uscire vincitore: il rumore dei vari motori in casa DC è piuttosto cupo e simile per tutte le auto, ed è, ancora una volta, più reale e più orecchiabile nel salire dei giri. La pecca maggiore di GT3 sicuramente è la mancanza d'innovazione, e, più in generale, la sterilità: molte più auto europee sono state inserite in Sega GT, e molte più utilitarie, rendendolo di più facile approccio, grazie al parco dell'usato; l'opzione Carrozzeria è poi veramente innovativa e porta una ventata d'aria fresca in un settore altrimenti abbastanza stagnante. Peccato che nessun altro programmatore se lo sia filato, contrariamente ad altre idee meno rinnovatrici. Come realismo, i due titoli sono abbastanza simili, ma il titolo Sega strizza più l'occhio alla simulazione e, senza scendere al livello di F355, è molto meno permissivo in caso di guida al limite o errore rispetto a GT3. Per concludere, è un vero peccato che Sega abbia abbandonato il Dreamcast: un Sega GT 2 avrebbe dato vero filo da torcere al lavoro di Sony. Quello che rimane è comunque un buon prodotto, più che sufficiente per chi, come me, non può permettersi una Ps2 solo per giocare a GT3, e preferisce stare alla finestra a guardare cosa ci proporranno le prossime console, nella speranza che l'annunciato Sega GT 2002 per Xbox sia il degno rivale che tutti si aspettano.

F355 Vs GT3

E qui il discorso si complica...
Primo, perché i due titoli sono abbastanza diversi, poi perché tocchiamo nel vivo un pezzo del cuore degli utenti DC; ma non potevo esimermi dal farlo, visto che la conversione di questo titolo per Ps2 è stata annunciata da Sega per il prossimo anno. Tralascio il comparto meramente tecnico, che vede F355 su un piano migliore di Sega GT, non ancora in grado di duellare con GT3, ma comunque degno di tutto rispetto (anche se le caratteristiche del chip Power VR gli conferiscono un look più colorato e meno realistico di GT3, *again*...). È sul sonoro che si capovolgono la parti. Il rumore della Ferrari, il suo salire di giri secco e acuto, distrugge inesorabilmente, per qualità e pienezza, GT3..
Passiamo ad analizzare i due *Driving Simulator*: e qui non me ne vogliano i possessori di Ps2, ma il *REAL* nel titolo del loro gioco Sony andrebbe rimosso davanti a F355, senza alcun dubbio.
Il titolo di Yu Suzuki è un concentrato di realismo, è difficile, riservato solo ad una nicchia di persone, come confermano i bassi volumi di vendita nel Sol levante, ma sicuramente è più appagante una volta assimilato. Capirne la filosofia, lo spirito, riuscire a pennellare traiettorie pulite con quest'ultimo è una vera impresa, non inverosimile, beninteso, ma che gasa estremamente una volta assorbita e che fa divenire GT3 un gioco per pivelli, se provato a posteriori... Certo, in GT3 è stato implementato il controllo della stabilità e della trazione similmente a F355, ma la vera sfida non è ancora quella.
Il punto è questo: se siete degli impallinati della guida, tra quelli che sognano da grandi di diventare i nuovi Schumacher, vi ritenete giocatori dal palato fine, non tremate all'idea di fare decine di volte la medesima pista, solo per guadagnare quel centesimo buono per scalare posti nella classifica mondiale del titolo Sega, non c'è dubbio su cosa scegliere; ma, se preferite un buon compromesso tra realismo e un'interfaccia di guida amica da subito, con una varietà superiore di mezzi e ambientazioni, GT3 è più consono per voi.

Resident Evil Code: Veronica X

Prodotto da: Capcom
Sviluppo: Capcom
Giocatori: 1
Supporti: Nessuno
Miglior caratteristica: A un gioco tosto non si dice mai di no
Peggior caratteristica: È un rifacimento senza grandi innovazioni
Web Site: www.capcom.com

PS2

Una piacevole caratteristica dei titoli di Resident Evil è che sono spesso legati al luogo e al momento in cui li si è giocati la prima volta. Personalmente posso dire che per Code: Veronica mi ero preso tre giorni di vacanza durante il mio ultimo anno di università e ciò dimostra quanto fosse buono. È uno degli episodi più originali e appassionanti della serie ed è tuttora uno dei motivi migliori per possedere un Dreamcast, ma è bello vedere che finalmente è arrivato su una console più diffusa. Come la maggior parte dei port da DC a PS2, la grafica è simile, ma di certo non significativamente migliorata. Avendoci già giocato, ero impaziente di vedere le animazioni aggiunte, ma il dovere aspettare fino alla fine del gioco per vederne il più mi ha scocciato parecchio. L'unico aspetto in cui per me il gioco ha perso dei punti è che si sarebbe dovuto cambiare molto altro per non farlo sembrare un port così pari pari. Perché non si sono ridotti i tempi di caricamento o aggiunti nuovi nemici e nuove zone da esplorare? Il supplemento in DVD, una storia mirata ai fan più accaniti, dà la sensazione di aver ottenuto di più per la stessa cifra e dato che il gioco per Dreamcast è ancora in vendita a prezzo pieno, può anche essere conveniente. REC: V deve far parte, per così dire, della colazione nutriente e bilanciata di ogni gamer; fate soltanto in modo di giocare ad ambedue le incarnazioni, anche se ciò significa aspettare che il prezzo di quella per DC si dimezzi. Se avete l'hardware e non conoscete il gioco, fatevi questo remake abbellito. Al momento è uno degli usi migliori per la PS2.

Jonathan

9.0

Per quanto mi siano indifferenti le trasposizioni di giochi da un sistema all'altro, REC:V merita un pubblico molto più vasto di quanto non abbia avuto sul DC. Se l'anno scorso ve lo siete persi, non fatevi ingannare dal titolo criptico: questo è il vero sequel di RE2. Grazie a una sapiente narrazione e a una grafica superba, è anche il primo gioco della serie ad avermi davvero attratto verso la mitologia di Resident Evil. Per chi di voi ha già giocato quest'avventura fino alla nausea sul DC non c'è granché di nuovo da vedere. Le scene aggiuntive con Wesker sono carine; un po' come il *director's cut* di The Abyss, aiutano a capire la storia molto, ma molto meglio.

Che

9.0

Se vi siete persi Code: Veronica sul Dreamcast, giocate a questa versione... e subito. Okay, ogni tanto un backtracking eccessivo e una debole sottotrama romantica rallentano l'insieme, ma tutto sommato il pacchetto vale la spesa, avendo ambientazioni inquietanti, grafica nitida (con sfondi in tempo reale invece di quadri statici, take that Onimusha) e un'avventura di largo respiro. Ci avete già giocato? Alcune piccole aggiunte (nuovi frammenti FMV riguardanti Wesker, il Wesker Report in DVD e il demo di Devil May Cry) bastano per assicurare che i fan di RE lo noleggino o se lo facciano prestare, ma non rendono la versione "X" per PS2 degna dell'acquisto, se non per chi è veramente maniacale.

Mark

9.0

GRAFICA	SONORO	ORIGINALITA'	LONGEVITA'
8	6	2	5

Stretch Panic

Prodotto da: Conspiracy
Sviluppo: Treasure
Giocatori: 1
Titolo alternativo: Freak Out (Gran Bretagna)
Miglior caratteristica: Tecnica e design innovativi
Peggior caratteristica: Livelli non-boss noiosi
Web Site: www.conspiracy-games.com

PS2

Che lo adoriate o lo odiate (e tranne me, praticamente tutti ricadono in una delle due categorie), di certo non potete ignorare Stretch Panic. Questo è dovuto in parte alle affascinanti ma bizzarre allucinazioni che sono i suoi personaggi, ma per lo più è a causa della possibilità inedita di afferrare e allungare praticamente qualsiasi cosa (si possono deformare muri, alberi, nemici, eccetera e tutti in tempo reale). Certo, i livelli EX, dove si guadagnano punti per arrivare agli scontri coi boss, sono... EXasperanti. I blandi ambienti sembrano più roba da PS1, specialmente se paragonati a agli estrosi design che il resto del gioco sfoggia. Sono pure popolati dagli stessi nemici in serie, talmente stupidi che in confronto un tipico zombie di Resident Evil sembra un membro del club Mensa. per fortuna gli scontri coi boss costituiscono il grosso del gioco e tutto sommato lo rendono valido. La tizia senza occhi che grida "Non ci vedo!", il mostro nascosto che si trova tramite il suono (tenete pronte le cuffie!) o il vostro doppio malvagio che vomita dappertutto quando lo colpite nel suo punto debole (nell'immagine in alto, il mio personaggio le sta tenendo indietro i capelli, come ogni sorella che si rispetti)... proprio come la grafica, certi boss sono talmente fuori di testa da lasciare un'impressione duratura. SP non è affatto un gioco per tutti: i controlli e la cinepresa sono troppo lenti, è troppo breve ed è troppo facile. È però anche troppo interessante per poterlo ignorare se siete in cerca di qualcosa di diverso.

Mark

6.5

Non succede spesso che un gioco mi sbalordisca, ma questo mi ha lasciato senza parole. Pensate che è un'avventura in cui si guadagnano punti palpando tette disgustosamente grandi... All'inizio pensavo di aver avuto una botta di fortuna a dover recensire un simulatore di palpate, ma una volta esauritasi la novità (c'è voluto un po', lo ammetto) mi sono divertito molto meno. Questo gioco è davvero fuori. È stranissimo sia come grafica che come tipo di gioco e non è nemmeno facile. La cinepresa accecante rende difficile controllare il proprio personaggio e mirare l'arma (una sciarpa), mentre alcuni boss sono frustranti, anche se innovativi. Al massimo lo si può noleggiare per farsi due sane risate.

Kraig

6.5

Soprannominata affettuosamente "Stretch Pants" ["Mutande stretch"] da chi tra noi recensori usa questo tipo di indumento, la prima fatica della Treasure per PS2 è una delusione. Non fraintendetemi, i giochi bizzarri non mi dispiacciono, ma SP non va mai oltre l'impressione di essere una demo tecnica di un motore 3D elastico. I controlli della sciarpa demoniaca che funge da arma sono imprecisi, i boss sono facilissimi e... non so... è come se quelli della Treasure avessero trasformato in videogioco qualche storiella un po' spinta sullo strappare bikini e fare esplodere enormi tette. Avrei preferito che SP fosse stato semplicemente un libro con una galleria di character design assurdi. Vale la pena noleggiarlo giusto per sperimentarne la bizzarria.

Che

4.5

GRAFICA	SONORO	ORIGINALITA'	LONGEVITA'
7	6	8	3

City Crisis

Prodotto da: Take 2
Sviluppo: Syscom
Giocatori: 1
Provate anche: Burning Rangers (Saturn), Choplifter (NES)

Web Site: www.take2games.com
Miglior caratteristica: Molto intuitivo
Peggior caratteristica: Qualche missione in più non guasterebbe

PS2

City Crisis è uno di quei giochi che non ricevono molta attenzione e che il più della gente non guarda due volte sugli scaffali di un negozio. Tuttavia, chi farà lo sforzo di comprarlo (o noleggiarlo) lo apprezzerà. È un gioco di soccorso con l'elicottero, breve ma divertente, in cui per la maggior parte del tempo si evacua gente da edifici in fiamme o si spengono incendi, il tutto in una grande e affollata città. Inoltre, in due missioni di inseguimento si deve sfrecciare lungo percorsi urbani tenendo un riflettore puntato su autobus o macchine sportive in fuga per aiutare la polizia a catturarli. Dopo aver completato il livello finale, in cui si salvano i superstiti di un terremoto, non mi sarebbe dispiaciuta qualche altra missione: ci sono infatti zone della città, come un enorme parco di divertimenti, con cui si interagisce a malapena. Anche altri fattori lasciano a desiderare. La grafica a bassa risoluzione non è male, ma la fluidità risente di qualche scatto qua e là. Salvare persone intrappolate fa passare a una inquadratura laterale che a volte piazza un edificio proprio in mezzo al campo visivo. Infine lo si completa facilmente in un pomeriggio. Certo, si può tentare di ottenere punteggi più alti, ma poteva esserci qualcosina in più. Da provare comunque.

Chris

GRAFICA	SONORO	ORIGINALITA'	LONGEVITA'
6	7	8	5

NASCAR Heat 2002

Prodotto da: Infogrames
Sviluppo: Monster Games
Giocatori: 1-2
Provate anche: Rumble Racing

Web Site: www.infogrames.com
Miglior caratteristica: Controlli e AI ottimi
Peggior caratteristica: Ci vogliono 43 macchine in gara, accidenti!

PS2

Questo è ciò che NASCAR 2001 avrebbe dovuto essere... o quasi. Ha ancora soltanto 24 macchine in pista (10 nella modalità a due giocatori) e non le 43 di una vera gara NASCAR. Gli mancano ancora alcune piste e alcuni piloti, con la lista di questi ultimi che è un po' datata (non quanto quella in NASCAR 2001, però). È comunque un notevole simulatore di gara con alcuni eccellenti controlli e una vasta gamma di opzioni di gioco. Regolando Heat su difficoltà alta e alzando il livello di realismo si accede a un sacco di opzioni di setup come la pressione degli pneumatici o la distribuzione dei pesi. In effetti il gioco è quanto di meglio i fan delle corse NASCAR abbiano avuto finora sulle loro console. Il pezzo forte è comunque la modalità Beat the Heat, che sfida il giocatore a una serie di prove ideate da piloti come Rusty Wallace, Ward Burton e Richard Petty. I fan lo apprezzeranno di certo. In più, Race the Pro fa misurare contro i giri più veloci ottenuti nel gioco da questi stessi piloti. NASCAR 2002 è senza dubbio il miglior gioco per gli appassionati della specialità. A quando il gioco online?

Greg

GRAFICA	SONORO	ORIGINALITA'	LONGEVITA'
7	6	5	9

Gallop Racer 2001

Prodotto da: Tecmo
Sviluppo: Tecmo
Giocatori: 1-2
Provate anche: Gallop Racer (PS1)
Cibo preferito dai cavalli: Biada

Web Site: www.tecmoinc.com
Miglior caratteristica: Simulazione ippica realistica
Peggior caratteristica: Non è un gioco per novellini

PS2

Purosangue comodamente in camera vostra! Yahoo! Nonostante il look da sala giochi, questo è tutto fuorché un gioco facile. È una simulazione di corse di cavalli e al contrario di Monster Rancher, un'altra serie della Tecmo, è rivolta a un pubblico specifico. Il problema è che le persone che più la apprezzerebbero sono probabilmente all'ippodromo a trattare con il loro allibratore e non a casa davanti a un videogioco. Per il fantino da poltrona ancora interessato ci sono oltre 1500 cavalli su cui correre o contro cui gareggiare. C'è però da chiedersi se anche il proprietario di PS2 più fissato coi cavalli sia disposto a sorbirsi il complicato sistema di selezione e di addestramento di GR. In ogni caso dovrà esserlo, se vuole ottenere il meglio dal gioco. Gallop Racer 2001 è come un Gran Turismo per l'ippica. Anche senza il complicato processo di addestramento, la struttura di gioco non è semplice. Bisogna poi sapere quando frustare duro, quando trattenersi e quando far partire lo scatto finale verso il traguardo. Solo per chi è veramente interessato.

Milkman

GRAFICA	SONORO	ORIGINALITA'	LONGEVITA'
7	7	8	8

Rugby

Prodotto da: Electronic Arts
Sviluppo: EA Sports
Giocatori: 1-2
Provate anche: FIFA 2001

Web Site: www.easports.com
Miglior caratteristica: Controlli semplici
Peggior caratteristica: Regole confuse

PS2

A meno che non viviate in un campo di profughi australiani, probabilmente non conoscete tutti i segreti del rugby. Qualsiasi buon australiano è in grado di descrivere, nel minimo dettaglio, tutti gli aspetti di questo nobile sport che richiede di lanciare e ricevere l'ovale e allo stesso tempo prendere a calci, pugni e gomitate gli avversari. Nonostante la natura violenta di questo gioco, il rugby richiede molte manovre strategiche. Ruck, Scrum e Maul, sono movimenti chiave che richiedono più organizzazione che forza bruta. Una volta che avrete preso confidenza con i fastidiosi zoom della telecamera e con le regole del gioco, questo rugby della EA diventerà un'esperienza piacevole. Ci sono un sacco di modalità da selezionare e l'interfaccia è molto amichevole. C'è anche una modalità allenamento per coloro che non hanno il coraggio di fiondarsi immediatamente nel centro dell'azione e, fidatevi, sarete in molti ad apprezzarla, perché altrimenti verrete fatti a pezzi dal computer.

Dan L.

GRAFICA	SONORO	ORIGINALITA'	LONGEVITA'
7	6	7	8

Time Crisis 2

Prodotto da:	Namco
Sviluppo:	Namco
Giocatori:	1-2
Supporti:	Guncon 2, Guncon 1, i.Link
Miglior caratteristica:	Sparare ai cattivi è divertente
Peggior caratteristica:	Troppo corto
Web Site:	www.namco.com

PS2

È bello vedere come, nel nostro clima politicamente super-sensibile, una società come Namco sia in grado di non mollare e continuare a far uscire quello che è stato un classico del video gaming: gli sparatutto con la pistola. Seguito molto migliore rispetto a Project Titan per PS1, Time Crisis 2 è uno sparatutto semplice ma basato su rapidità e precisione. Un piacere arcade breve ma dolce. Se giocate con un amico in split-screen (o molto meglio, in modalità i.Link, che richiede però due PS2, due TV e due copie del gioco), Time Crisis è divertentissimo. Se fate affidamento sul vostro alleato processore dovrete perdonarlo per avere una pessima mira. Sia il Guncon 2 (che offre pulsanti speciali per abbassarsi e ricaricare) che il normale Dual Shock funzionano alla grande, ricordate che per far funzionare il Guncon 2 con l'S-video è necessario un adattatore speciale. TC 2 soffre dei seguenti difetti: gli sfondi non sono sufficientemente interattivi (Crisis Zone di Namco non ha rivali in questo campo!), non si viene premiati quando si effettuano tiri difficilissimi, non ci sono powerup extra a parte la solita mitragliatrice da usare contro i boss e con solo tre livelli di durata, le modalità aggiuntive non sono abbastanza per prolungare la longevità del gioco. Time Crisis 2 è divertente da tirar fuori di tanto in tanto, ma tutti quelli in cerca di un buon investimento è meglio che lo affittino prima di comprarlo.

Milkman 7.0

Dimenticate Arma letale, c'è un nuovo eroe in città. TC2 è un gioco unico per due ragioni: potete giocare con il computer o con un amico umano (in split-screen) per ammazzare migliaia di cattivoni a piacere, ed entrambi i personaggi sembrano degli idioti mentre indossano le loro giacche di jeans trendy. Se giocate col computer, il suo "contributo" sarà ridicolo. Lui non ne becca una e sarete voi a doverlo trarre d'impaccio. Anche se non si può proprio parlare di gioco di squadra, è pur sempre interessante. Le novità menzionate e i sottogiochi vecchia scuola offrono un sacco da fare, abbastanza per soddisfare tutti i cecchini in erba tra voi.

Kraig 8.0

Dal più eminente dei faraoni all'ultimo dei contadini, chi non si diverte con un buon gioco per light-gun? Ecco le tre principali ragioni perché questo titolo è uno dei migliori in circolazione: 3) TC2 vi gratifica quando giocate. Guadagnerete dei crediti, nuove partite e altro. Molte conversioni per casa di giochi per light-gun non vi danno un fagiolo secco. 2) I sottogiochi sembrano venire dalla fighissima serie di Point Blank (altro gioco per pistola più leggero prodotto Namco). 1) Naturalmente, la modalità cooperativa per due giocatori. Dimenticatevi della CPU, trovate un amico e giocate a Time Crisis come va fatto. Vedere il vostro collega che collabora con voi sullo schermo aggiunge moltissimo divertimento allo stile di gioco.

Shoe 7.5

GRAFICA	SONORO	ORIGINALITA'	LONGEVITA'
7	6	6	7

Armored Core 2: Another Age

Prodotto da:	Agetec
Sviluppo:	From Software
Giocatori:	1-2
Supporti :	i.Link, mouse USB
Provate anche :	Gungriffon Blaze
Miglior caratteristica:	Una cascata di opzioni
Peggior caratteristica:	Controlli legnosi
Web Site:	www.agetec.com

PS2

Sono sicuro che prima o poi, nel lontano futuro, quando i mech giganti diventeranno finalmente realtà, il team From Software migliorerà la serie, ma non è certo questo il caso di AC2: Another Age. Piuttosto che un vero sequel, si tratta più che altro di un espansione per il prequel PS2 (potete anche usare i vostri vecchi robot). Il quinto episodio della serie vanta moltissime opzioni per i controlli, missioni più numerose e... beh, è tutto. Finalmente i programmatori sono usciti dall'età della pietra e hanno incluso il supporto per lo stick analogico. La cosa buffa è che comunque il controllo non è veramente analogico (il vostro robot si muove alla stessa velocità, non importa di quanto muoviate la levetta) e le virate sono dolorosamente lente, perfino quando il vostro mech è equipaggiato con i componenti migliori. Quindi, ancora una volta, sono gli upgrade, il vasto assortimento di opzioni per la configurazione del mech, a rappresentare l'unica cosa buona del gioco. Agetec sostiene che potete creare 10 miliardi di combinazioni assemblando le diverse parti dei mech con gli schemi di colore a disposizione. Ho accolto di buon grado la presenza di un maggior numero di missioni. Lo so, la storia non esiste, il vostro mech si comporta come un camion della spazzatura da 10 tonnellate ed è quasi impossibile schivare il fuoco nemico ma, stranamente, percepisco uno strano desiderio di completare la missione e pompare il mio robottone. Sono persino disponibili un paio di missioni cooperative da affrontare in modalità split screen. Agetec ha incluso la modalità per giocare online, ma dovrete aspettare che l'adattatore di rete per PS2 sia disponibile per accedere a questa caratteristica, quindi per il momento niente di speciale.

Crispin 6.5

Anche se si chiama Another Age, per quanto mi riguarda questo gioco è rimasto bloccato nel tempo fin dalla sua prima apparizione su PS1. Finalmente è stato aggiunto il supporto per lo stick analogico (benvenuti nel 1998!) ma i controlli sono ancora rozzi e lenti. Le cose migliorano quando pompate il vostro Mech, ma non abbastanza. Come sempre, costruire e personalizzare il robot nei minimi dettagli è bombastico, ma quando questo diventa più divertente della battaglia vera e propria, allora abbiamo un problema Houston. Se questa serie avesse controlli reattivi come Z.O.E., allora le cose cambierebbero molto. Così com'è, Another Age è solo per gli amanti del genere, ma anche loro potrebbero comunque rimanere delusi dalla minestra riscaldata proposta della From Software.

Mark 4.5

Il ragazzino dentro di me vuole farmi piacere i cari vecchi robottoni spaccatutto, ma non sono proprio riuscito a divertirmi giocando a Armored Core. AC sta diventando meno gioco e più simulazione di assemblaggio di robot. La profondità della sezione officina è incredibile... quasi spaventosa. Peccato che la giocabilità sia così superficiale. Dopo aver costruito il vostro mech, vagherete per noiose arene in bassa risoluzione che sarebbero più adatte a una PS1. Mirare i nemici è difficile tanto quanto evitare i loro colpi, e le battaglie spesso degradano in uno scontro confuso dove la tecnica richiesta non è molta. Perché devo perdere tempo a modificare il mio robot se poi non mi ci diverto? Forse dovrebbero eliminare completamente la parte delle battaglie e chiamare questo gioco "La grande officina dei robot".

Kraig 4.0

GRAFICA	SONORO	ORIGINALITA'	LONGEVITA'
7	4	2	5

Extermination

Prodotto da:	Sony CEA
Sviluppo:	Deep Space
Giocatori:	1
Provate anche:	Resident Evil Code: Veronica X
Miglior caratteristica:	Vasta gamma di mosse
Peggior caratteristica:	Trama noiosa
Web Site:	www.scea.com

PS2

Da un lato, Extermination soffre tutti i luoghi comuni del survival horror: una trama stucchevole, il parlato bisbigliato, le munizioni, le note e gli oggetti guaritori sparsi in giro protetti da soldati orribilmente mutati e cani (tutti vittime di un esperimento orribilmente mal riuscito, ovvio). Fortunatamente il gioco vanta anche alcuni elementi originali che lo elevano al di sopra della pletora dei cloni insapore di Resident Evil: una vasta gamma di mosse quasi a livello di Tomb Raider (potete saltare, chinarvi, rotolarvi, arrampicarvi e altro ancora) un "infettometro" che accompagna la solita barra dell'energia, e aree scure dove sarà necessario usare una torcia per vedere e sparare. Il problema è che il gioco non sfrutta mai veramente queste caratteristiche, utilizzandole solo sporadicamente per ricadere troppo spesso sulla solita formula "cerchiamo di capire come si apre la prossima porta". Anche i nemici sono una delusione; ne esistono solo pochi tipi ed è troppo facile aggirarli (non c'è alcun incentivo a combatterli). Per la grafica vi sono luci e ombre: alcuni posti, come le scene nella tempesta di neve e le stanze mutanti, sono originali e convincenti, ma la maggior parte del gioco è abbastanza piatta, specialmente se confrontata con gli altri recenti titoli di seconda generazione per PS2. Alla fine dei conti, Extermination non è affatto brutto, ma neanche particolarmente brillante. Con Code Veronica X sul mercato e Devil May Cry in arrivo, posso consigliarne l'affitto ai fan del genere, niente più.

Mark — 6.5

Extermination attinge abbondantemente dal pozzo di cliché della fantascienza e riesce a mettere insieme una decente (ma prevedibile) avventura. Anche se il gioco non vincerà nessun premio per l'originalità, è dotato di un buon ritmo e riuscirà a incollarvi davanti allo schermo per un certo tempo. Quello che impedisce a questo titolo di essere un vero hit è l'illogicità di alcuni puzzle. Non vi sentirete mai come se steste superando gli ostacoli in seguito ad un ingegnoso design dei livelli o alla vostra tenacità nell'esplorazione. In questo ambiente completamente 3D, potrete andare dove di pare di tanto in tanto, ma non molto spesso. Tutti i percorsi sono inutilmente indiretti e complicati. Tuttavia, non è un brutto gioco da affittare per il weekend.

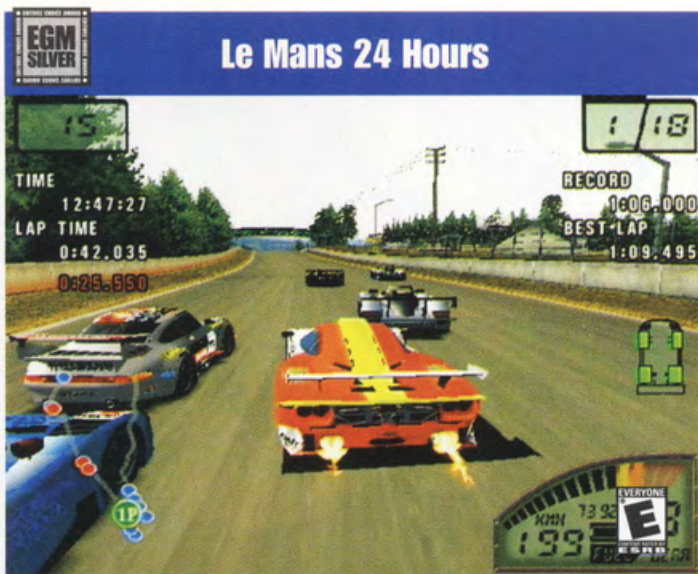
Che — 6.5

Marine Mutanti, girini sputavirus e arredamento alieno, questi gli elementi che costituiscono l'atmosfera surreale di Extermination, ma il vero terrore si trova letteralmente sotto il vostro naso. Controlli schifosi! Una tortura spietata che farà infuriare persino i giocatori dotati di calma ghandiana. Provate a sparare ai succhiasangue in terza persona con la telecamera posteriore; dovrete abituarvi a venir massacrati mentre siete obbligati a stare fermi per sparare. Interromperete moltissime partite a causa dell'estrema frustrazione. C'è una cosa, almeno, che i controlli fanno bene: correre. Cosa che dovrete fare molto spesso per sopravvivere. Meglio lasciarlo perdere.

Jeanne — 4.5

GRAFICA	SONORO	ORIGINALITA'	LONGEVITA'
7	6	4	4

Le Mans 24 Hours

EGM SILVER

Prodotto da:	Infogrames
Sviluppo:	Infogrames Melbourne House
Giocatori:	1-2
Anche su:	Dreamcast
Miglior caratteristica:	Un sacco di corse da affrontare
Peggior caratteristica:	Era meglio sul Dreamcast
Web Site:	www.infogrames.com

PS2

Sarei più entusiasta per questa versione aggiornata di Le Mans se non avessi giocato alla nausea lo stesso titolo per Dreamcast l'anno scorso. Sfortunatamente, l'aggiunta di qualche macchina nuova e del tracciato Road Atlanta, non giustificano l'acquisto di quello che è, essenzialmente, lo stesso gioco. Naturalmente, se non avete mai avuto la versione Dreamcast, questo è un titolo molto divertente: un buon gioco di guida arcade con una spruzzata ideale di elementi simulativi (gestire l'usura dei pneumatici, diverse condizioni climatiche, strategia dei box, ecc.) che vi terranno svegli ben oltre l'ora della nanna, mentre cercate di vincere tutti i tornei disponibili. Se soffrite d'insonnia poi, avete trovato l'America: il gioco offre non uno, ma ben due corse di resistenza di guida (10 ore in Road Atlanta e le 24 ore di Le Mans). È come un RPG di macchine! Per tutti quelli tra voi che si sono spaventati, tranquilli: potete salvare il vostro progresso ogni volta che entrate ai box. Alla fine dei conti, Le Mans è un prodotto veramente valido che, anche se un po' datato, rappresenta ancora una delle migliori simulazioni di guida sul mercato. Tuttavia, sono un po' deluso che Melbourne House non si sia impegnata un po' di più nella conversione di questo titolo per PS2. Le texture sulla superficie del tracciato sono rozze e tendono a sfocare ogni tanto provocando la scomparsa di parti dell'asfalto. Il gioco soffre inoltre di alcuni grossi problemi negli effetti di luce. Nonostante tutto, consiglio caldamente l'acquisto di Le Mans se non possedete la versione Dreamcast.

Greg — 8.0

Purtroppo questa versione non è velocissima come quella per Dreamcast, e neanche la grafica è allo stesso livello. Oltre a questo, la modalità in split screen per due giocatori è pixellosa e a volte rallenta, ma non smettete di leggere! Anche se non si tratta di un gioco fenomenale (come la sua controparte per DC), rimane comunque molto accattivante. La fisica dell'automobile è perfetta. Non ho mai guidato un prototipo da gara con abitacolo aperto, ma sono convinto che questo titolo (in entrambi le versioni) è la cosa ci si avvicina di più. È surreale, potete quasi sentire un tuffo allo stomaco mentre schizzate sulle colline alla velocità massima (la visuale interna è la migliore). Se siete troppo impazienti per aspettare il mostruoso GT3, Le Mans è un'alternativa fantastica.

Dean — 8.0

Una delle migliori simulazioni di guida per DC dello scorso anno atterra sulla PS2 con risultati ambigui. La grafica sublime della versione DC è arrivata praticamente intatta, anche se alcuni difetti impediscono alla versione PS2 di fare una figura impeccabile. A parte il bell'aspetto, la vera forza di Le Mans sono i controlli e la fisica superbi, un sistema ben bilanciato che percorre la sottile linea tra il realismo e il divertimento. Fortunatamente, tagliare le curve con il Dual Shock 2 è uguale, se non meglio, che con il controller DC. Affrontare le sessioni di resistenza vi conferirà un fantastico senso di soddisfazione, qualcosa che può essere contrastato solo da giochi come Gran Turismo 3.

Che — 8.0

GRAFICA	SONORO	ORIGINALITA'	LONGEVITA'
8	7	2	8

Sonic Adventure 2

Pubblicato da:	Sega
Sviluppo:	Sonic Team
Giocatori:	1-2
Supporti:	Jump Pack, SegaNet, VMU
Miglior caratteristica:	Più equilibrato di Sonic Adventure
Peggior caratteristica:	Gli angoli delle inquadrature fanno schifo
Web Site:	www.sega.com

Sonic Adventure ha reinventato la serie ammiraglia di Sega portando il porcospino blu in un mondo completamente 3D e facendo sì che il giocatore spendesse più tempo a esplorare i livelli. I tre nuovi personaggi (con stili di gioco totalmente diversi) sono stati una piacevole ventata di novità per il gioco. Tuttavia, la conversione su Dreamcast non è stata completamente indolore, ma era afflitta da problemi di inquadratura, mentre i noiosi mondi tra un livello e l'altro rallentavano eccessivamente il ritmo di gioco. Benvenuti a Sonic Adventure 2. Quei fastidiosi mondi di intermezzo sono stati eliminati e solo tre dei precedenti stili di gioco sono ancora presenti: le corse di Sonic, la caccia al tesoro di Knuckles e i livelli sparatutto di E-102 (ai quali è ora possibile partecipare nei panni di Tails o di Eggman). Meno male che, almeno, quello stupido gioco di pesca non c'è più.

I due nuovi personaggi di SA2, Shadow the Hedgehog e Rogue the Bat sono copie carbone di Sonic e Knuckles e il primo è incredibilmente accattivante. La necessità di usare tutti i sei personaggi contribuisce a mantenere alta l'appetibilità del gioco, tuttavia alcuni dei livelli di caccia al tesoro si sono rivelati troppo lunghi a causa dei terribili angoli di inquadratura che spesso sono fonte di confusione. Nei livelli più difficili e negli scontri con i boss potreste perfino venire uccisi dalla terribile telecamera. Il team di sviluppo deve ancora lavorare sodo per ottenere un miglior piazzamento delle telecamere, ci sono ancora troppi angoli e panoramiche troppo scenografiche e poco utili. Il valore aggiunto dei sottogiochi non è andato perso, ve ne sono moltissimi di più in SA 2, che offre quattro modalità a due giocatori da scoprire, compreso un gioco di kart da sbloccare che, devo ammettere, è proprio divertentissimo. Anche il gioco di allevamento di Chao VMU non è più una semplice imitazione malriuscita di Tamagotchi. In breve, Sonic Adventure 2 è un titolo di qualità con qualche neo qui e lì. Speriamo che queste imperfezioni vengano corrette alla prossima apparizione del simpatico porcospino sui nostri schermi.

Completing Tails and Rouge's kart levels unlocks the kart mini-game. You'll be able to download different track themes.

il livelli finali (qui sotto) hanno luogo in una stazione spaziale orbitante. Shadow e Sonic scivolando su questi nastri metallici prima del confronto finale. Sapete come si dice: non guardate in basso...

L'ultimo gioco di Sonic su hardware Sega... potrei anche piangere di commozione, però si tratta proprio di una fine in grande stile. Limando gli aspetti più noiosi dell'ultimo episodio (come i livelli di pesca e l'"overworld") è stata decisamente una scelta azzeccata: SA2 è finalmente tornato ad essere un vero classico dove potrete di nuovo schizzare da un livello all'altro, anche se, quando non vestite i panni di Sonic o Shadow, l'alta velocità del gioco viene spezzata. Tuttavia, gli sviluppatori hanno risolto questo problema compensando con boss di fine livello bellissimi e originali (come King Boom Boo nella grossa illustrazione in alto). Il cast di personaggi giocabili è molto più piacevole ora che E-102 e Big the Cat se ne sono andati (anche se, comunque, fanno ancora dei cameo). A differenza della prima avventura, dovrete vestire i panni di tutti i personaggi per avanzare nel gioco. Non vi preoccupate: come nella maggior parte dei giochi Sonic, la curva di difficoltà è praticamente perfetta. Quando vi capita di bloccarvi in un'area o contro un boss particolarmente tenace, apparirà il piccolo robo-Chaos per offrirvi consigli utili alla risoluzione del problema. A parte qualche difettuccio di rilevamento delle collisioni, l'unico vero problema di Sonic è il tremendo controllo della telecamera. Potete ruotarla la maggior parte del tempo, ma è impossibile piazzarla dove desiderato. A volte ruoterà velocemente nel bel mezzo di un salto o un combattimento importante, risultando spesso in una morte prematura del vostro personaggio. Se il team Sonic avesse risolto questo errore, il gioco avrebbe preso un voto superiore. **Greg**

In qualità di fan Sonic di vecchia data, sono felice che il team di sviluppo sia ritornato a una filosofia di gioco ad alta velocità e densa di azione. Tuttavia parte, è incredibile che alcuni dei difetti più macroscopici dell'episodio precedente non siano stati corretti. Siamo di fronte a una delle peggior telecamere che si siano mai viste in un gioco 3D. Anche se la mettete in posizione perfetta, si muoverà automaticamente attorno a voi mentre correte, cosa che nel 90% delle volte risulterà fatale, distruggendo così la maggior parte del divertimento. I livelli di Sonic e Shadow sono progettati in modo eccellente, ma quando vestite i panni degli altri personaggi (specialmente Knuckles e Rouge) potreste non trovare il gioco altrettanto divertente. È un buon titolo, ma il primo Sonic Adventure rimane migliore. **Chris**

Volevo innamorarmi ciecamente di questo gioco, ma l'omaggio al decimo anniversario dalla nascita di Sonic, piuttosto che l'apice della sua esistenza, è una democratica raccolta di esercizi nei quali si esibiscono i suoi colleghi meno interessanti. Se si fosse trattato di un GD-ROM pieno unicamente di livelli con giri della morte ai 100 all'ora da percorrere con Sonic (e con la sua controparte Shadow), SA2 sarebbe stato incredibile. Invece, il gioco dà un po' troppo spazio alle sezioni platform di Tails e alle cacce al tesoro non stop di Knuckles, castrando così la forza principale del gioco: Sonic. Nonostante una grafica tra le più belle mai viste, la telecamera rovina tutto quanto di buono è stato fatto. **Milkman**

GRAFICA	SONORO	ORIGINALITA'	LONGEVITA'
8	5	6	7

Soldier of Fortune

Prodotto da:	Crave
Sviluppo:	Runecraft
Giocatori:	1
Provate anche:	Quake III Arena
Supporti:	Mouse, tastiera
Miglior caratteristica:	È identico alla versione per PC...
Peggior caratteristica:	...fino a quando il framerate inzia a scricchiolare
Web Site:	www.cravegames.com

Sebbene io rispetti l'approccio senza pretese di SoF allo sparatutto in prima persona, devo ammettere che il gioco non è un granché. Sulla lista delle accuse possiamo leggere: IA vergognosa (leggi: zero), grafica scattosa, caricamenti troppo lunghi e una delle trame più insulse mai viste prima. Praticamente l'ennesimo sparatutto con i soliti problemi. Per concludere in bellezza, il team Runecraft ha lasciato la modalità multiplayer nel cassetto degli incompiuti e questo, per gli standard odierni, è una mancanza ingiustificabile. Perfino il povero N64 ormai riesce ad offrire lo splitscreen per quattro giocatori! Nei primi due livelli tutto sembra filare liscio in questo onesto e semplice sparatutto. I livelli semplici (e lineari) offrono numerose possibilità di massacrare e ridicolizzare i vostri nemici insufficientemente addestrati. Certo, il gioco vanta una violenza vergognosa, così estrema che risulta quasi ridicola. Non lo negherò: trasformare la faccia di qualcuno in un pasticcio ai lamponi a suon di calibro 12, soddisfa alcuni istinti primordiali per 20-30 volte, ma dopo un paio d'ore sarete stanchi di tanto scempio gratuito. Le scene gore non aggiungono nulla alla giocabilità. Non è che non mi piacciano i giochi "al sangue", ma amputare regolarmente, e da lunga distanza, braccia e gambe con la pistola, mette a dura prova la vostra capacità di immedesimazione. Chi sono i miei avversari? Un esercito di lebbrosi? Invece di addolcire il dolore provocato dalla mancanza di Half-Life su DC, SoF rigira il coltello nella piaga.

Che — 4.0

Con la sua giocabilità scadente, i suoi lunghi tempi di caricamento e le sue ondate di nemici talmente stupidi che persino un bebé sarebbe in grado di uccidere a mani nude, SoF non entrerà nella storia. Tuttavia riesco a tollerare i difetti di un gioco quando questo è divertente e SoF mi ha preso abbastanza. L'arsenale a vostra disposizione non è male, ci sono un sacco di armi automatiche e gli effetti sonori sono appaganti. Ma il vero punto di forza di SoF è il suo lato "maledetto": mi piace vedere i nemici che si contorcono morendo quando li riempio di piombo o quando li affetto col mio coltello da Rambo. Se solo si potesse condividere il divertimento con altri in modalità multiplayer...

Crispin — 6.5

Non è una sorpresa che la grafica, il sonoro e i controlli di SoF abbiano sofferto della difficile conversione da PC a DC (e vi assicuro che hanno sofferto da matti!), quindi non vi annoierò con le critiche ovvie. Al contrario, questa recensione è per tutti voi mercenari aspiranti e irriducibili utenti DC! Far fuori malvagi terroristi è divertente, far saltare esplosivi in zone calde come l'Iraq vi fa sentire un vero commando e il sistema di danno particolarmente sanguinolento che, a mio parere, è stato progettato solo per nutrire l'ego dei giocatori, fa di SoF un gioco che rimane caldo anche quando il sangue versato è diventato ormai freddo. Avete voglia di un po' di carneficina vecchio stile? Dissetatevi con SoF.

Jeanne — 6.0

GRAFICA	SONORO	ORIGINALITA'	LONGEVITA'
6	6	2	5

Floigan Bros: Episode 1

Prodotto da:	Sega
Sviluppo:	Visual Concepts
Giocatori:	1
Supporti:	SegaNet
Miglior caratteristica:	Il parlato
Peggior caratteristica:	Dannatamente ripetitivo
Web Site:	www.sega.com

A prima vista, Floigan Bros. sembra l'ennesima avventura platform in 3D e forse sarebbe stato meglio se Visual Concepts avesse sfruttato questa formula. Al contrario, Floigan Bros. è un gioco in stile virtual pet nettamente al di sotto della media, con l'unico vantaggio di avere una grafica vagamente superiore al celebre Tamagotchi. Il suo potenzialmente accattivante stile anni '50 è oscurato dalla giocabilità ripetitiva e dai sottogiochi poco divertenti. Il gioco offre alcuni brevi istanti di azione, quindi non si tratta unicamente di dare da mangiare alla vostra bestiola e ripulirne gli escrementi. Il problema è che le inquadrature e i controlli delle parti arcade sono lenti, rozzi e frustranti, problema che affligge anche le parti esplorative. Quel che è peggio è che, quando credete di essere arrivati al succo del gioco... tutto è finito! Ma probabilmente usciranno ALTRI episodi (questo è solo il primo). Mi ci sono volute meno di cinque ore per completare Floigan Bros, tre delle quali le ho trascorse giocando in continuazione gli stessi quattro sottogiochi per insegnare a Moigle azioni rudimentali che raramente verranno usate più di una volta, un gioco veramente divertente! Potete collegarvi online e scaricare altre cosine da fare, ma il gioco non ne guadagna più di tanto. Inoltre, anche se FB viene spacciato per un cartone animato interattivo, i filmati presenti sono pochi e il finale è tra i più stupidi che io abbia mai visto.

Chris — 1.5

Avete bisogno di un'iniezione di ego? Date un'occhiata a quanta pena fa FB e vi sentirete il figo più intelligente del pianeta, a meno che non vi piaccia fare da babysitter ad un mostriciattolo piagnucolone che continua a rompervi l'anima. Che stupido sono stato ad aspettarmi enigmi accattivanti e una storia decente da questo "adventure". No, l'eccitante raccolta di punti si riduce alla risoluzione di sottogiochi idioti che non hanno nulla di interessante. E chi diamine se ne frega dell'Intelligenza Artificiale "all'avanguardia" se tutto ciò si riduce a mettersi al servizio dei costanti capricci del fetentissimo Moigle? La colonna sonora in stile jazz è l'unico punto a favore di FB ma questo, mi dispiace dirlo, non è sufficiente per salvare questa schifezza dal cestino della mondezza.

Jeanne — 2.0

Questo è uno di quei giochi in stile: "sono stato in fase di sviluppo per così tanto tempo, devo uscire adesso, che io sia finito o meno". È pieno di problemi: eventi che non si attivano correttamente e vi lasciano senza sapere cosa fare. La giocabilità passa dall'esagerata semplicità (con dei rompicapo adatti a un bambino di 3 anni) ad una frustrante mancanza di indicazioni e aiuti. Per non parlare, poi, dei sottogiochi da mentecatti che vi faranno addormentare più velocemente di una scatola di Valium e della telecamera che funziona in modo ridicolo. In breve, un gioco assolutamente da dimenticare, ve lo assicuro. Ottima idea ma realizzazione penosa.

Shoe — 1.5

GRAFICA	SONORO	ORIGINALITA'	LONGEVITA'
4	5	3	2

Championship Surfer

Prodotto da:	Sega
Sviluppo:	WaveLegnth e KromeStudios
Giocatori:	1-4
Supporti:	Virtual Memory, Vibration Oack, VGA
Miglior caratteristica:	Un'ottima grafica per una frizzante simulazione... con tanto arcade
Peggior caratteristica:	Un po' ripetitivo e complesso, soprattutto all'inizio
Web Site:	www.championship surfer.com

Ci crogioliamo al sole degli ultimi frammenti d'estate, mentre il sole è ancora alto e picchia in maniera impressionante. Nell'aria ferma e afosa e stagnante, le gocce di sudore solcano la faccia. Vorrei avere ancora in bocca il sapore di quei cocktail millegusti millefrutti che mi hanno servito nel mio atollo, là in qualche splendida isola dei mari del sud. Scusate la malinconia, ma con un gioco come questo il rimpianto per l'estate appena scemata è molto forte. Mi spiace così tanto che mi fa rabbia vedere anche solo delle texture e dei pixel di sole e di mare. Soprattutto se, come in questo caso, si tratta di realizzazioni grafiche d'eccellenza. Il DreamCast sfrutta l'onda lunga (è proprio il caso di dirlo) dell'estate che ci saluta per lanciare questo gioco sportivissimo e frizzante. Si tratta di un gioco dalla grafica curata che strizza l'occhio agli amanti del genere e anche ai neofiti. Ci sono città, intere regioni, addirittura stati USA, in cui il surf è una religione e gode di quella dedizione totale e pressoché mistica che solo gli americani sanno riporre in uno sport. È un argomento culto, è il vero mito dell'estate on the beach, rosolato negli anni da un'attenta iconografia cinematografica che parte da "Un mercoledì da leoni" fino a "Point Break". Vi ricordate Keanu Reeves (o la sua controfigura) alla prese con l'adrenalina di un muro d'acqua di qualche metro? Il tunnel di cristallo? O la tempesta del secolo? Bene questo gioco lustra gli occhi ai ricordi e alle lusinghe. Per cominciare a prendere confidenza con l'acqua, passate nella palestra del Free Surf, dove non ci sono regole ma solo il mare e le onde. Agganciatevi alla vostra, e cercate di imparare alla perfezione le combo necessarie per impressionare i giudici al concorso di stile. L'allenamento è il rito con cui si officia la religione dello sport USA. Se non sei in forma, sei fuori, diceva Dan Peterson. Qui, almeno, è un dogma. Il mio consiglio è: non smettete mai di allenare dita e riflessi, anche dopo essere avanzati nel gioco. Lo stick analogico è fin troppo preciso, ma non è un caso: non è certo facile rimanere in piedi su un pezzo di legno con l'oceano e la sua bocca spalancata alle costole. La modalità arcade ovvia a tutte le situazioni più complicate, che, per i veri cultori, sono ben presenti nella modalità vicina alla simulazione pura. Mancano gli squali, ma tant'è. Il gameplay di Championship è robusto e offre, appunto, molta scelta. Potrete addirittura sceglierví la spiaggia. La variabile da tenere conto non sono le belle ragazze che la popolano ma il diverso tipo di fondale e la conseguente diversa strutturazione del moto ondoso. Potrete anche scegliere il numero delle onde da cavalcare e il colore della barba del vostro surfer. Realizzato con la prezzolata consulenza dei più grandi surfer americani, questo gioco è un tuffo in un mondo nuovo, ricco di divertimento e competizione. La grafica è pulita, salvo qualche pop up. L'effetto acqua, pur non raggiun-

gendo livelli eccelsi, è più che dignitoso. È veramente impressionante il rombo dell'onda che sta per rovinare sopra la nostra testa. Il sonoro è addolcito da una attenta colonna sonora: è surfin'rock, solare e ritmato, in pieno stile ragazzi della spiaggia. I comandi sfruttano al massimo il controllo analogico, mentre un tasto, quello basso, è sempre riservato alla scelta della camera. Il piacere di fare surf è, infatti, estetico e plastico. Più che la corsa contro il tempo o la corsa assassina contro l'IA, il fuoco nelle vene del surfista ribolle nel concorso di stile, nell'ossessiva ricerca della posa o della mossa spettacolare. I tipi di combo sono veramente numerosi: bisogna giocare per diverse ore, con il libretto sotto mano, prima di averli visti tutti. Da qui, poi, a disporne in maniera fluida, dipende da voi e dalla vostra voglia. Potrete scegliere anche quale inquadratura avrà l'onore di immortalare i vostri voli plastici, ma, edonismo a parte, lasciate la camera in automatico, avrete altro da fare con le vostre dieci dita. Certo se avessimo tre mani, sarebbe tutto più comodo. Il massimo del gusto arcade, però, risiede nella corsa contro gli avversari, in cui ogni mezzo è lecito, a partire dalle mine sottomarine. È spassoso quando non si à da soli a giocare. Si tratta di un diversivo, però: la sostanza del gioco è ben altra e sfiora la pura simluazione. Si tratta di un buon gioco, in definitiva, in grado di rinfrescare i fasti dell'estate anche nel bel mezzo di un gelido inverno.

Davide C.

7.5

GRAFICA	SONORO	ORIGINALITA'	LONGEVITA'
7	8	9	7

Disney's Atlantis

Prodotto da: Sony CEA
Sviluppo: Disney Int./ Eurocom
Provate anche: Toy Story 2
Giocatori: 2
Supporti: Nessuno

Web Site: www.scea.com
Miglior caratteristica: Buona varietà
Peggior caratteristica: Problemi di camera

Non ho ancora visto il lungometraggio animato, ma dopo aver provato questo gioco mi sento come se fossi appena uscito dal cinema. Al contrario della maggior parte della roba che esce legata a un film, Atlantis integra perfettamente storia e giocabilità. Sono rimasto subito attratto dal suo mondo, tanto da voler finire un livello solo per vedere che cosa ci fosse in quello successivo. In più ho praticamente risparmiato il prezzo del biglietto del cinema, visto che la trama non è poi molto complicata. Atlantis è un gioco facile che vi terrà interessati anche se la vostra soglia di attenzione è bassa. Il tradizionale gioco a piattaforme viene variato da mini-giochi e da livelli sparatutto a scorrimento laterale, tanto per tenervi in guardia. Certo, qua e là trovate un salto un po' più difficile o un oggetto nascosto, ma non si rimane bloccati per molto. Comunque c'è sempre un'ampia quantità di power-up per restare vivi. Purtroppo, la vera sfida sta nel far comportare bene la camera del gioco. Spesso questa rende molto difficile valutare il tempo di un salto o prendere la mira con un'arma, a meno che non la si muova manualmente. Tutto sommato, però, è un difetto minore che non pregiudica la qualità di un gioco altrimenti molto bello.

Kraig

7.0

GRAFICA	SONORO	ORIGINALITA'	LONGEVITA'
7	6	2	3

Saiyuki: Journey West

EGM SILVER

Prodotto da: Koei
Sviluppo: Koei
Provate anche: Final Fantasy Tactics
Giocatori: 1
Supporti: Nessuno

Web Site: www.koeigames.com
Miglior caratteristica: Una fantastica storia ben radicata nelle leggende cinesi
Peggior caratteristica: Troppo lineare

Forse la prima interpretazione fedele in videogame della leggenda cinese di Son Goku (il re-scimmia a cui si ispira liberamente anche Dragonball Z), Saiyuki è un eccellente gioco di ruolo/strategico, parte di un genere che sta scomparendo lentamente. Questo tipo di storia, va detto, probabilmente non è per tutti, ma anche gli scettici non rimarranno indifferenti davanti alla presentazione ricalcata su Final Fantasy Tactics. Tuttavia le similitudini si fermano ai personaggi sprite-based, agli sfondi in 3D e ai vistosi effetti di evocazione. Saiyuki è più vicino a Vandal Hearts (o a Romance of the Three Kingdoms, se vogliamo) e si preoccupa più del posizionamento dei personaggi e dell'uso delle were-forms che non della costante gestione degli elementi. Con ciò non voglio dire che non ci sia customizzazione, visto che le fucine possono migliorare armi e corazze. In ogni caso, il gioco compensa ciò che sacrifica in profondità con una giocabilità che potrebbe attirare un pubblico più vasto. In più, la traduzione è estremamente ben fatta e rinarra con capacità e passione un'affascinante leggenda. Eccellente!

Milkman

8.0

GRAFICA	SONORO	ORIGINALITA'	LONGEVITA'
7	7	8	8

Ralph Wolf all'attacco

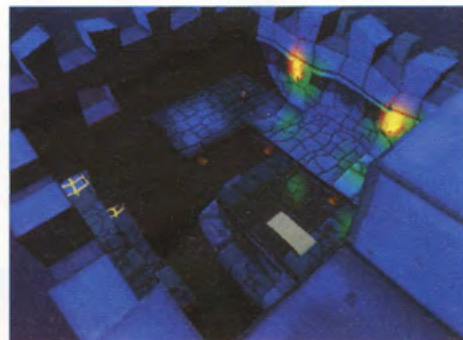
Prodotto da	**Infogrames**
Sviluppo:	**Black Sheep**
Giocatori:	**1**
Genere:	**Puzzle/Platform 3D**
Miglior caratteristica:	**Humor**
Peggior caratteristica:	**alcune volte può diventare frustrante non riuscire a capire come risolvere il quadro**
Web Site:	**www.infogrames.com**

Prima di raggiungere la fama di instancabile ombra di Roadrunner, il personaggio della Warner Brothers, Wile E. Coyote, era conosciuto come Ralph Wolf. Ralph è apparso per la prima volta nel 1953 nel cartoon *Don't Give Up The Sheep* , di cui era il protagonista insieme con Sam, il cane pastore. Il cartoon e il gioco seguono esattamente lo stesso tema: Ralph deve cercare di rubare, sotto il suo naso, una pecora a Sam. Tuttavia, nonostante quella che può sembrare una semplice premessa, Ralph Wolf all'Attacco, non è un gioco per bambini, ma una sequenza di test tale da mettere alla prova il più esperto degli amanti dei rompicapo.

Il gioco inizia con Ralph che entra in uno studio televisivo e partecipa, in prima persona, a uno show condotto da un elegantissimo Daffy Duck davanti ad un pubblico costituito da personaggi della Warner Brothers. In questo show, Ralph deve rubare a Sam una pecora per livello e riportarla allo studio televisivo. Un gran pannello dello studio segnala quante pecore rimangono ancora da rubare, mentre i livelli del gioco sono raggiunti attraversando porte magiche dislocate dietro le quinte dello studio.

Facendo passare Ralph per una delle porte uscirete all'aperto in un'area vicina a dove Sam sta attentamente prendendosi cura del suo gregge. Roadrunner appare solo nella primissima parte del gioco, giusto per ricordarci che questa, per Ralph/Wile E., è la chance per ottenere una rivincita sul mondo. A questo punto, il giocatore deve dare fondo a tutte le proprie capacità per rubare una pecora e portarla al centro del cerchio bianco che rappresenta l'obiettivo di ciascun livello.

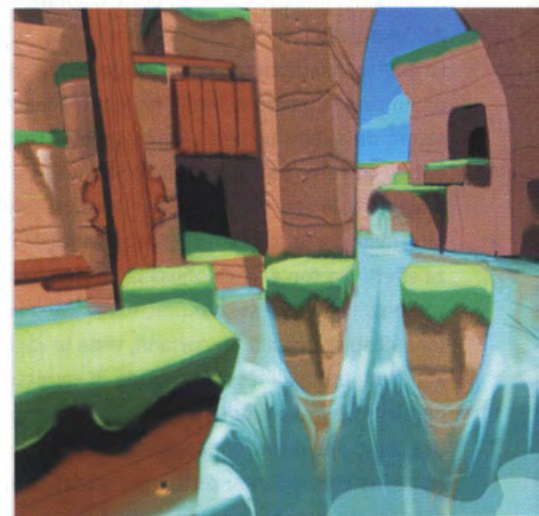
Il problema principale è il seguente: Sam sta all'erta in mezzo al suo gregge girando la testa da una parte all'altra, osservando tutto ciò che cade nel suo raggio visivo. Se Sam riesce a vedere Ralph, rincorre lo sventurato e, se lo acchiappa, gli scarica sulla testa un poderoso pugno sufficiente a stendere un carro armato. A questo punto, il giocatore è costretto a ricominciare quella parte di gioco. Ovviamente, l'obiettivo del gioco è trovare un modo per prendere le pecore senza che Sam vi veda, utilizzando i gadget che sono disponibili in quel livello. Fortunatamente le pecore sono sufficientemente stupide da non opporre resistenza ai rapimenti di Ralph, facendosi trasportare facilmente alla meta.

La bellezza di questo gioco è, probabilmente, rappresentata dal numero elevato di possibili mosse e dal numero di possibili usi dei gadget. Ci si muove in un campo di gioco vastissimo che si è liberi di esplorare a proprio piacimento. Il numero di vite è infinito e, se venite pestati , cadete in un precipizio o esploderete, ricominciando il gioco esattamente nel punto precedente alla catastrofe. Dato il grande impegno di tempo necessario per il completamento dei livelli, questa è certamente una qualità che si fa apprezzare. Per riuscire in questo gioco si deve, essenzialmente, imparare a pensare come un personaggio della Warner Bros ed essere preciso con il joypad, dato che alcuni tra i movimenti più complessi di Ralph richiedono accuratezza e tempismo. Premendo i tasti singolarmente si ottengono i movimenti principali come saltare, afferrare o correre, mentre le combinazioni di tasto consentono mosse più complesse come nascondersi, nuotare o effettuare ogni sorta di acrobazia tipica dei cartoon. Spesso, nei livelli, si può incontrare Duffy Duck, sempre disponibile

a dare consigli su come effettuare movimenti o tattiche particolari, lasciando anche la possibilità di fare un po di pratica con le nuove funzioni.
I gadget disponibili vanno dall'insolita lattuga alla più consueta dinamite, passando per le catapulte e i razzi propulsori per un totale di 30 oggetti che possono essere utilizzati, in vari modi, nei livelli del gioco. La mappa dei livelli, oltre che mostrare il percorso, fornisce i dettagli sull'uso di tali oggetti. I gadget compaiono solo se vengono ordinati per posta alla famigerata ACME Corporation che, come ricorderanno i fans di Wile E. Coyote, funzionano veramente di rado. Ralph è più fortunato: i suoi gadget funzionano, eccome! Basta saperli utilizzare nel modo giusto, al momento giusto e nel posto adatto. Semplice, no? Fortunatamente, nei vari livelli è possibile trovare dei cartelli che possono dare al giocatore dei suggerimenti su come utilizzare gli oggetti, anche se la segnaletica diventa sempre più criptica man mano che si avanza nei livelli, tanto che, presto, si prova la sensazione di essere abbandonati a se stessi.

Per rubare le pecore a Sam non ci si deve far scorgere dal cane pastore. Il radar visivo di Sam ha 3 stadi: verde quando si è vicini, ma fuori dalla sua visuale, arancione quando ci si trova nel suo raggio visivo senza essere stati beccati e rosso quando invece ci ha scoperti ed è il caso di darsi alla fuga. Dato che il modo in cui Sam muove la testa è abbastanza prevedibile, si impara molto velocemente a muoversi quando sta guardando dall altra parte.
Il giocatore spenderà la maggior parte del proprio tempo cercando di capire come utilizzare, ad esempio, quel dannato ventilatore e ci riuscirà solo dopo un numero elevatissimo di prove e relativi errori. La cattura di una pecora, di solito, si ottiene attraverso l'uso complicato di oggetti per arrivare alla pecora e quindi l'attraversamento di un percorso ad ostacoli fino al cerchio/meta. I furti di pecore sono accompagnati da piacevole musica blues, e, purtroppo, Sam non è l'unico pericolo per il povero lupo. Tori, piranha e precipizi vari sono solo alcuni degli ostacoli che si deve imparare a superare. La grafica del gioco è in linea con il cartoon da cui è tratto: su un panorama dai contorni netti e dai vivacissimi colori, si stagliano personaggi del gioco ben disegnati e che riproducono alla perfezione i divertenti movimenti dei cartoon: provate a far cadere Ralph da un precipizio e lo vedrete provare ad agitare le braccia in un patetico tentativo di volo. Ciascun livello contiene un discreto numero di gag umoristiche ed è sempre un tantino più difficile del precedente in modo da proporre sfide sempre più complesse con cui misurarsi.
Ralph il lupo è un gioco difficilmente classificabile visto che i puzzle si mescolano con elementi platform, il tutto farcito con l'umorismo tipico dei cartoon della Warner Bros ed una piacevole colonna sonora. Personalmente ho trovato Ralph il lupo un gioco piacevole, che mette a dura prova l'intelligenza del giocatore e da cui ci si stacca difficilmente: una volta entrati in un livello non si riesce a spegnere la console senza averlo completato.
Evidentemente è un gioco destinato ad un pubblico adulto.

Roberto S.

8.0

GRAFICA	SONORO	ORIGINALITA'	LONGEVITA'
7	7	9	8

Dexter's Laboratory: Robot Rampage

Prodotto da:	Taito
Sviluppo:	bam!
Giocatori:	1-8
Supporti:	Nessuno
Miglior caratteristica:	Nostalgia portami via...
Peggior caratteristica:	Senso di deja vu elevato
Web Site:	www.ubisoft.it

GAME BOY COLOR

Per i patiti dell'omonimo cartone trasmesso da Cartoon Network, ecco arrivare da bam! la corrispettiva versione videoludica; impersonando, a scelta, Dexter, RoboSuit 1 o RoboSuit 2, sarete catapultati in un simpatico platform game dotato di quattro livelli di gioco più le quattro rispettive sotto zone. Il gameplay riprende quello tipico di una vecchia conoscenza di casa Taito, e cioè Elevator Action: prendete il personaggio principale, sostituitelo con Dexter et voilà, avrete la nuova versione. Per chi non conoscesse la pietra miliare in questione (vergogna ;-)) sappiate che dopo le versioni da bar, sono uscite le conversioni dei due episodi per Game Boy anni fa. Il gioco era un ottimo platform game ambientato in un edificio di vari piani, in cui bisognava scovare armi, bonus e chiavi per passare di livello, infilando speciali porte colorate, posizionate nei vari corridoi dell'immobile.

La grafica, più discreta per il periodo, la notevole longevità, assicurata da un notevole numero di livelli, e un buon bilanciamento della difficoltà, lo resero da subito un cult. Analizzando la cartuccia in questione, si può notare come la grafica sia più che buona, ma non eccezionale, sufficientemente colorata, ma piuttosto monotona (stessa porta, ripetuta ad libitum, idem per le scale e tutti gli altri dettagli). Il sonoro è nella media, senza effetti ma con discrete musiche, riecheggianti quelle del cartone e dei vari 007. I comandi sono ottimi, rispondono in maniera precisa e permettono di spiccare salti (importanti, viste le varie piattaforme presenti) con la dovuta tranquillità; solo il modo di ingresso nelle porte mi ha lasciato perplesso, avrei preferito qualcosa di più immediato.

Ora come ora, il concept appare un pò datato, visto che nessuna innovazione è stata aggiunta: certo i più nostalgici troveranno un buon ricordo del passato, ma chi avesse già giocato ai precedenti episodi potrebbe provare uno spiacevole senso di deja vù. Il gioco è piuttosto facile e non proprio longevo, quindi mi sento di consigliarlo ai veri nostalgici,ad un'utenza piuttosto giovane e agli appassionati del personaggio: qui troveranno sicuramente un prodotto adatto al franchise su cui si appoggia, almeno qualitativamente parlando.

7.5

Davide B.

GRAFICA	SONORO	ORIGINALITA'	LONGEVITA'
7	6	7	7

Dragon Warrior III

Prodotto da:	Enix
Sviluppo:	Enix
Provate anche:	Dragon Warrior I e II
Giocatori:	1
Supporti:	Nessuno
Web Site:	www.enix.com
Miglior caratteristica:	Animazione eccellente durante le battaglie
Peggior caratteristica:	La costruzione dei livelli sembra non finire mai

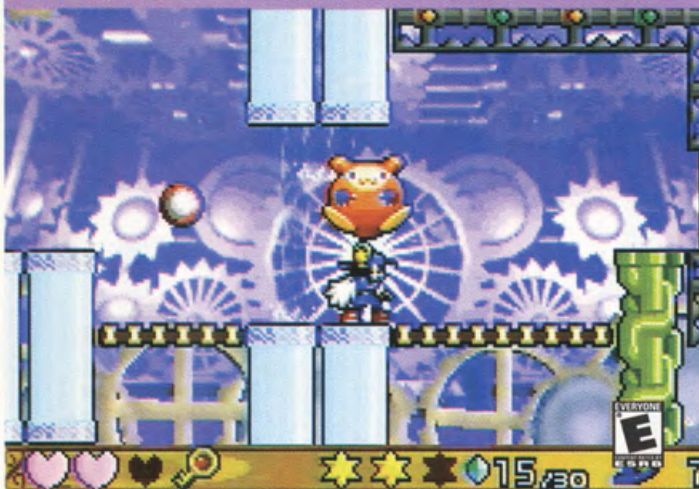
GAME BOY COLOR

È bello vedere giochi come questo rifatti per il GBC e spero vivamente che la tendenza continui con il GBA. Questi adattamenti portatili di GDR classici sono un ottimo modo per rivivere gli albori del genere, ma purtroppo ci ricordano anche quanto avanti siamo arrivati. Dragon Warrior sfoggia una grande grafica, considerato il sistema: nelle sequenze di battaglia è molto colorato e incredibilmente ben animato. La trama è un gradino più in alto rispetto alla solita menata tipo "salva la principessa" dei primi GDR e il dialogo è davvero sopra la media. Ci sono anche delle ottime opzioni messe lì per rendere la vita più facile, come la Full HP che usa automaticamente incantesimi ed erbe per guarire il gruppo. Anche il poter salvare la partita in ogni momento con il Field Log è una bella cosa. Se non fosse per il fatto di dover vagare senza meta apparente e costruire i livelli in modo troppo elaborato per compiere anche le missioni più semplici, avrei forse dato voti più alti al gioco. La tecnica è progredita e ormai una costruzione di livelli troppo lunga è una meccanica di gioco obsoleta.

7.0

Greg

GRAFICA	SONORO	ORIGINALITA'	LONGEVITA'
8	7	3	5

Klonoa: Empire of Dreams

Prodotto da:	Namco
Sviluppo:	Namco
Giocatori:	1
Supporti:	Nessuno
Provate anche:	Rayman, Mario Advance, Klonoa (PS1), Klonoa 2 (PS2)
Miglior caratteristica:	Gioco semplice ma divertente
Peggior caratteristica:	Altamente ripetitivo
Web Site:	www.namco.com

Che cosa gli appassionati di piattaforme ci trovino in piccoli roditori di specie imprecisate che le suonano a nemici pompati mentre parlano una lingua incomprensibile, è un mistero. È comunque abbastanza per aver reso possibili sia il sequel di Klonoa su PS2 che questo piacevole titolo per GBA. Più rompicapo rispetto alle sue controparti per console, Empire si sbarazza della struttura di gioco "corri da sinistra a destra" tipica della serie in favore di una serie di grandi stanze zeppe di rompicapo logistici. Nonostante una prospettiva rigorosamente 2D, il gioco ha un aspetto fenomenale. Gli sfondi che scorrono indipendentemente ci sono ancora, ma non si possono spostare o tirare oggetti dentro o fuori lo schermo: è comunque un piccolo prezzo da pagare per la trasposizione portatile di un gioco così divertente. Mi ha fatto piacere vedere che i controlli si adattano bene allo strano D-pad del GBA. Riuscire nelle poche mosse tipiche di Klonoa è stato facile. Il controllo è tradizionale, ma la struttura è leggermente differente. L'obiettivo è localizzare e raggiungere tre stelle e un'uscita (in questo ordine) piazzate strategicamente in ogni livello. Dopo un po' questo diventa noioso come guardare vecchie diapositive di famiglia. Andando avanti i rompicapo si fanno più difficili e danno filo da torcere anche al giocatore più incallito, ma trovare la motivazione per entrare in una stanza sapendo che sarà uguale all'ultima mezza dozzina è una fatica in se stessa. In ogni caso, il gioco è una buona scelta per gli appassionati di rompicapo o di piattaforme.

Jonathan — 8.0

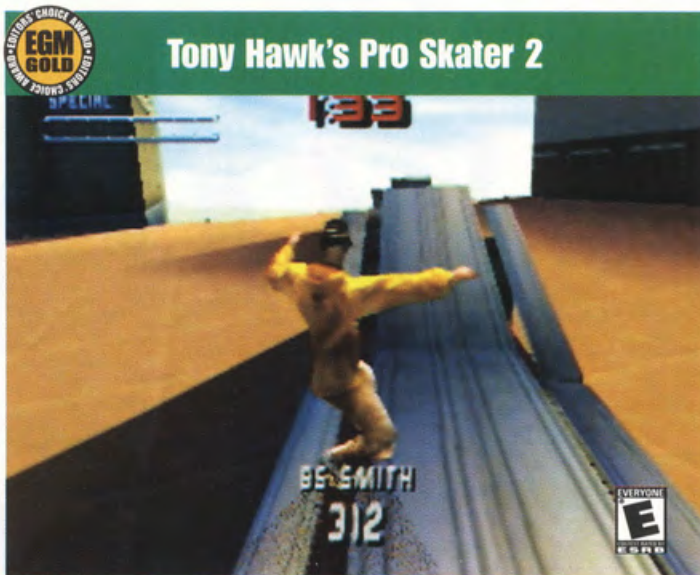
Dal momento che i più non hanno mai potuto provare Moonlight Museum, il primo episodio portatile di Klonoa, è bello avere una nuova avventura della serie per il GBA. EoD è notevole. Ha la stessa bellissima arte stilizzata dei giochi in 3D, solo più piatta, con vari strati di parallax che compensano ogni perdita dimensionale. Il controllo è preciso e la musica e gli effetti sonori sono classici Klonoa. Come in tutta la serie, anche qui il design dei livelli è la vera star, con cinque mondi di divertimento sfrenato e una varietà di azione e stage di rompicapo che interesseranno a un vasto pubblico. Per me è già un classico.

Milkman — 9.0

A me piacciono i piattaforma tradizionali in 2D, specie quando gioco e controlli sono buoni come i Klonoa: EoD. Badate, la struttura di gioco non è niente di rivoluzionario e non è paragonabile a con Mario Advance, ma i rompicapo intelligenti, la grafica chiara e la premessa semplice ne fanno una delle migliori cartucce per GBA in circolazione. I giocatori più incalliti potrebbero però rimanere delusi. EoD è facile da finire, soprattutto dato che ci sono sempre vite gratis disponibili (qualcosa che i lettori maschi vorrebbero che accadesse anche con Jeanne Kim). Io personalmente avevo già 30 vite ancora prima di uscire dal primo mondo! Non che servissero, comunque: durante tutto il gioco il mio personaggio è morto solo un paio di volte.

Shoe — 8.5

GRAFICA	SONORO	ORIGINALITA'	LONGEVITA'
8	8	7	6

Tony Hawk's Pro Skater 2

Prodotto da:	Activision
Sviluppo:	Edge of Reality
Giocatori:	1-2
Supporti:	Rumble Pak, Expansion Pak
Miglior caratteristica:	La classica giocabilità THPS
Peggior caratteristica:	Grafica sfocatissima
Web Site:	www.activision.com

Dobbiamo riconoscere che il team di sviluppo Edge of Reality sa veramente il fatto suo proprio quando si tratta di convertire i giochi della serie Tony Hawk per il Nintendo 64. La loro conversione del primo episodio ha catturato fedelmente tutto il divertimento e la strepitosa giocabilità dell'originale Neversoft e questo sequel non fa differenza. Sono persino riusciti a infilarci un bonus: un livello nascosto tratto da Matt Hoffman's Pro BMX. A parte l'ottimo livello della conversione, Tony Hawk 2 continua a soffrire delle limitazioni hardware del N64. La grafica è troppo poco definita e gli sfondi, a distanza ravvicinata, soffrono degli stessi difetti che affliggevano l'originale per PS1 (sebbene il framerate sia un pelo migliore). Anche i controlli sono stati migliorati (non sarete costretti a usare unicamente i tasti C), e la giocabilità generale di THPS2 è imbattibile. Potete sfruttare la nuovissima mossa Manual, che vi permette di collegare una quantità illimitata di combo grind e potrete personalizzare un sacco di parametri, come l'abilità di recuperare da un errore più velocemente premendo il tasto A. Gli sviluppatori sono riusciti a infilare una quantità sorprendente di musica sulla cartuccia, non aspettatevi solo canzoni che contengono parolacce o scene sanguinolente, si tratta di una conversione "ripulita". E c'è ancora una cosa da tenere a mente: THPS2 è uno degli ultimi giochi che abbiamo incluso nella nostra tabella delle uscite per N64 (Madden 2002 è l'unico altro). THPS2 sarà in grado di tenervi buoni fino al 5 novembre, data di lancio del GameCube? Se non l'avete già provato su altre piattaforme, la risposta è sicuramente affermativa, in caso contrario potete anche evitare di acquistare questa versione.

Crispin — 9.0

Forse ho giocato troppo a THPS2 sul DC, ma gli sfondi e gli ambienti di questa versione per N64 mi sembrano proprio mal fatti, cosa che comunque non danneggia l'ottima giocabilità. A parte questo difetto, Neversoft e Edge of Reality hanno sfornato un altro titolo THPS di successo. È incredibile come il motore, che ormai compie due anni, risulti ancora il migliore del suo genere: animazioni fluide, inquadrature eccellenti e ottima modalità per due giocatori, sono ancora i punti di forza di questo titolo. Tutte le caratteristiche che mancavano purtroppo nel primo episodio sono ora presenti: un editor di parchi e uno di atleti. Non saprei proprio come migliorare questo gioco, è perfetto!

Dean — 9.0

Che cosa non è stato ancora detto su Tony Hawk 2? Gli sviluppatori hanno eseguito un lavoro ammirevole ricreando l'esperienza sul N64 e riproducendo perfino la colonna sonora. Sono presenti tutte le opzioni, tutti gli skater, così come la possibilità di acquistare trick ed equipaggiamento con il procedere del gioco. Non sono un grande fan del controller del N64, quindi i comandi non mi sono molto familiari in questa versione. Naturalmente, le texture di non eccelsa qualità, tipiche di questo sistema, rendono la grafica meno spettacolare. Comprate questo gioco solo se non possedete un DC o una PS, che vantano rispettivamente una grafica migliore o un controller più comodo.

Greg — 9.0

GRAFICA	SONORO	ORIGINALITA'	LONGEVITA'
7	8	2	10

Giochi Wireless

Avviso a tutti i giocatori: i telefoni celulari stanno rivoluzionando il mondo dei giochi portatili... per lo meno in Giappone e in Europa. Ma quando potremo comporre il numero di Resident Evil sul nostro telefonino? State per favore in linea, mentre EGM indaga.

Per essere gli aggeggini tascabili che sono, i cellulari sembrano davvero un flagello biblico. Li sentiamo strillare al cinema. Abbiamo quasi perso la top model Niki Taylor in un incidente causato da un guidatore distratto dal telefonino. E ora che i nostri capiufficio o genitori o parenti vari possono raggiungerci dovunque e in qualunque momento, siamo pronti a gettare il nostro Nokia nel water e tirare l'acqua. Ma prima che il bene comune vi spinga a fare questo, considerate un ultimo fattore, in grado di riscattare la reputazione dei cellulari: i telefonini sono il principale campo di sviluppo dell'industria dei giochi, in un momento in cui le società creatrici di software sono a corto di profitti. In Europa e in Asia i telefoni cellulari sono rapidamente diventati un oggetto indispensabile per i giovani, che li usano per collegarsi alla Rete, mandare sms e, appunto, giocare. Qui negli Stati Uniti la rivoluzione dei giochi wireless (senza fili) non è ancora scoppiata, ma sta arrivando. Per capire cosa accadrà, ci basta guardare oltre oceano.

BEATI I GIAPPONESI

Il concetto di "telefono cellulare" (definizione: un telefono portatile che si collega a piccole aree di ricetrasmissione, o celle) risale agli anni '40, ma solo nel 1982 il Governo autorizzò i network cellulari in America. Da quel momento l'industria è cresciuta di continuo, sfornando più di 75 milioni di utenti di cellulari negli U.S.A. Ma i telefonini che la maggior parte di noi ancora utilizza non sono altro che questo... telefoni, appunto. Ci parli dentro, poi te li rimetti in tasca, nella borsetta, nello zainetto. L'idea di un cellulare davvero interattivo non è stata realizzata fino a un paio di anni fa, quando l'i-mode ha conquistato il Giappone.
Creato dalla NTT DoCoMo, la ricchissima divisione mobile del colosso giapponese delle comunicazioni NTT, l'i-mode è quanto di più vicino si possa immaginare all'avere Internet in un palmo della mano. Si schiacci il bottone "i" su un telefonino predisposto e si accede al menù principale dell'i-mode, che mette a disposizione più di 700 siti (ufficialmente riconosciuti dalla NTT). I siti i-mode sono scritti in una specie di buon vecchio HTML, lo stesso linguaggio su cui si basano le pagine web tradizionali. Sono così sbocciati migliaia di siti non ufficiali, che coprono ogni argomento, dall'horror agli oroscopi.
In Giappone, il vostro telefonino è sempre connesso alla Rete i-mode (non c'è insomma bisogno di comporre un numero di chiamata) e l'unica cosa che dovete pagare sono i dati che scaricate. La tariffa base è di 0,3 yen per 125 bytes, il che significa pochi centesimi per scaricare una normale pagina i-mode (a una velocità di 9600 baud). La maggior parte dei siti con i giochi fanno pagare un extra mensile (di solito pochi dollari).
Quanto a fondo l'i.mode ha penetrato la cultura giapponese? Fate finta di essere uno dei 22 milioni di utenti i-mode ufficialmente dichiarati dalla NTT DoCoMo. Facciamo anche finta che abbiate una ragazza, il che non è scontato, lo sappiamo, ma state al gioco. Vi svegliate il sabato mattina al suono della sveglia del vostro cellulare: la vostra fidanzata ha scaricato una sveglia/suoneria di Hello Kitty nel vostro telefonino, per farvi un dispetto.
Vi vestite, poi le mandate un messaggio per incontrarla nei pressi della stazione ferroviaria. Dopo esservi collegati al sito i-mode delle ferrovie giapponesi, per controllare quando parte il prossimo treno per Shinjuku, decidete che l'appuntamento sia alle 3.07 in punto, nel pomeriggio, per prendere quel treno. Nell'attesa, ammazzate il tempo giocando a Net Battle Royale, un giochino wireless stupido ma che dà assuefazione (basato su un violento film di culto), giochino in cui dovete mettere insieme delle armi per uccidere altri giocatori mentre fate il tour di un'isola virtuale. L'ora dell'appuntamento si avvicina, vi dirigete alla stazione, incontrate la vostra ragazza e raggiungete il centro di Tokyo. E che fate una volta là? Usate di nuovo l'i-mode per avere una lista dei bar più alla moda, degli itinerari turistici e dei locali notturni.
La singolarità di alcuni siti i-mode è sorprendente. Non siete arrivati alla stazione in tempo? Be', c'è un sito in cui troverete 800 scuse da usare con la vostra ragazza. Volete qualcosa da leggere sul treno? Un altro sito ha centinaia di vecchi romanzi da leggere, una schermatina per volta. Discutete sempre su chi debba pagare la cena? Potete risolvere la cosa giocando alla Roulette russa i-mode che decreterà chi si prende il conto.

CHE DIRE DEI GIOCHI?

Inizialmente, e necessariamente, la maggior parte dei giochi i-mode erano davvero semplici e senza alcuna azione. La prima azienda a credere fino in fondo nella cosa fu la Hudson Soft, che fece uscire Miracle Quest nel settembre di un anno fa. Miracle Quest è una remi-

di Kevin Gifford

traduzione e adattamento

Ade Capone Luca Ruella

niscenza dei primi RPG Nintendo, e il giocatore deve esplorare una versione un po' distorta del Giappone, combattendo contro mostriciattoli e passando di livello in livello. Ogni mese la Hudson aggiunge al gioco nuove mappe e ricerche, e benché sia davvero visualmente scarno ed essenziale, Miracle Quest ha uno strano fascino ed è un modo delizioso per passare mezz'oretta di tempo libero. Nonostante gli sforzi della Hudson, però, solo lo scorso gennaio le altre software house hanno iniziato a nutrire un serio interesse verso il mondo wireless, in concomitanza con l'uscita dei telefonini NTT DoCoMo di nuova generazione. I quali offrono uno schermo più grande e a colori (!), un suono di qualità FM, compatibilità con il linguaggio Java, lo stesso usato nei siti web più interattivi, che ha permesso di dare un aspetto meno infantile ai siti i-mode.

Cose in arrivo: i giocatori giapponesi hanno visto la rivoluzione nei loro giochi su cellulare, dalla roba semplice con l' i-mode sensation Miracle Quest (primo a sinistra) alla più affascinante versione i-appli (a sinistra) che è uscita all'inizio dell'anno. Ora stanno giocando con le incarnazioni i-appli di franchise arcade come Tekken Battle Command (a destra). Allora, noi quando ci giocheremo? Aspettatevi giochi di questo genere sui nostri GSM nel 2002.

Risultato? Un'esplosione di giochi sfornati da quasi tutti i maggiori produttori giapponesi di software. E se pensavate che il Game Boy Advance avesse un sacco di titoli, al momento del lancio, tenetevi forti e sentite qui: quasi 100 diversi servizi di giochi online usano attualmente le i-appli (applicazioni per l'i-mode), con centinaia e centinaia di titoli per la gioia dei giocatori col cellulare. Se Nintendo pensa davvero di non aver rivali nel campo dei giochi portatili... be', sta prendendosi in giro da sola. Se c'è uno svantaggio nell'ondata distributiva di giochi wireless, è la scomodità del software. La maggior parte dei distributori pubblicizza le uscite attraverso il menù i-mode NTT (che sta diventando sempre più complesso) e attraverso il proprio sito ufficiale. Konami, per esempio, può offrire un paio di piccole schermate di Dance Dance Revolution sulla propria pagina, ma usare i tasti del telefono con i vostri pollicioni può richiedere una certa pazienza :). Certo, i giochi sono a buon mercato (non più di un dollaro o due al mese, più la tariffa di download), ma sborsare numerosi deca per giocare quelli che, alla fin fine, sono semplici applet Java, forse non è il modo migliore per investire la vostra sudata paghetta mensile. Proprio così. Non è solo questione di applett java... alcune sono fatte da dio, e vi possono penetrare sottopelle come nessun altro genere può. Il primo segnale del vero potere di questo medium si ebbe quando Bandai rilasciò Love by Mail, un gioco in cui potete scambiare messaggi con una tra cinque fidanzate virtuali, e cercare di far funzionare la vostra relazione più a lungo che potete. Nonostante sia un gioco completamente testuale, Love by Mail ha attirato quasi 50.000 giocatori (paganti) ed è diventato uno dei giochi i-mode di maggior successo. I giochi wireless sono ben più che stare a fissare un piccolo schermo: sono interattivi, vi permettono di spedire i vostri punteggi più alti, di parlare con altre persone (virtuali o reali). Insomma, di spassarvela online. Sony e Sega possono anche continuare a dire che i giochi su Internet sconvolgeranno l'industria, ma intanto NTT DoCoMo e altri fanno i fatti. In Giappone.

Ogni telefonino per il web, come il S200 SCH-8500 da Samsung, può giocare semplici giochi WAP come Mage Duel della Unplugged Games.

Come la maggior parte dei telefoni i-mode in Giappone, il Sony SO503i ha un bottone con la "i" (vedi il cerchietto) che serve per accedere a un mondo online di contenuti e giochi.

Il miglior telefono FOMA, ora in test a Tokyo, offre persino la videoconferenza. Si può chattare faccia a faccia con un supporto per la ripresa.

QUANDO VIENE IL NOSTRO TURNO?

In Giappone, chiunque ha un telefonino. E' vero, la nazione ha 120 milioni di abitanti e "solo" 60 milioni di "keitai denwa" (telefoni portatili), ma in realtà tutti lo usano. Se un amico giapponese vi chiede che tipo di cellulare avete, la risposta più sbagliata che potete dare è... che non lo avete. Le ragazze vi guarderebbero come se vi foste appena abbassati i pantaloni di fronte a loro. L'epidemia wireless è così virulenta che alcuni dei giapponesi più giovani non sanno usare una telefono pubblico.

Benché condizioni simili esistano anche in Corea e in alcune parti d'Europa (specie in Finlandia: dev'essere l'aria del polo nord...), negli U.S.A. la mania per i cellulari non è attecchita per niente. Negli Stati Uniti c'è meno dell'uno per cento degli utenti mondiali, calcolo che include anche chi usa i Palm Pilot e cose simili. Il motivo? L'industria ne sta discutendo a fondo, ma le ragioni sono parecchie:

* Lo standard di trasmissione del wireless americano. Mentre l'i-mode è un sistema che fa pagare solo i dati scaricati, negli States si usa il WAP (Wireless Application Protocol), che fa pagare i minuti di connessione. I consumatori americani odiano dover pagare il tempo.

* Ci sono troppi diversi standard in competizione. L'i-mode esiste perché NTT usa il suo semi-monopolio per dettare gli standard del wireless all'industria. Il risultato è un'armonia nei codici di trasmissione che porta a nuovi tipi di giochi e di applicazioni ogni giorno. E' molto più difficile realizzare questa armonia qui in America, dove Motorola, Nokia, AT&T, eccetera, hanno ciascuno le proprie brillanti idee su come debba funzionare un network wireless. E' dura, insomma, che emerga uno standard comune, senza una compagnia a primeggiare sulle altre e a imporre le proprie scelte.

* Le compagnie statunitensi non hanno ancora scoperto come guadagnare. In Giappone, tutti i siti ufficiali i-mode sono approvati dalla NTT DoCoMO, che intasca così una percentuale sui guadagni dagli sviluppatori di applicazioni. Nel frattempo, i "content provider" (creatori di contenuti) americani fanno come i loro cuginetti di Internet (le cosiddette dot-com): o si affidano al capitale di rischio, per sopravvivere, o ciao ciao... falliscono all'improvviso.

* Differenze culturali. Alcuni esperti pensano che il wireless non diventerà mai davvero universale, negli U.S.A. Costoro sottolinenano come i consumatori sono troppo abituati a fare chiamate locali gratuite, e non pagherebbero mai per fare la stessa cosa da un cellulare. E poi gli americani preferiscono guidare una macchina che non salire su un treno (e per questo non hanno bisogno di ammazzare il tempo mandando mail d'amore a fidanzate virtuali).

Così, nonostante il grande potenziale, il mercato del wireless al di fuori dell'Asia non si è sviluppato

Continua a pagina 136

PDA: Carne fresca per il wireless

Nintendo può avere il pieno predominio del mercato handheld, mentre i telefoni cellulari rappresentano la nuova frontiera del gioco mobile. Ma questo non sta fermando le aziende che producono PDA (Personal Data Assistants) dal cerca di acchiappare una fetta della torta portatile. Il Palm Pilot è stato un incubatrice per sviluppatori che sfornano semplici giochi a dozzine. E mentre uno stravisto Solitario non metterà mai in pericolo il Game Boy Advance, una nuova generazione di PDA conosciuta come Pocket Pc potrebbe. L'iPaq a colori della Compaq (giusto, quello mostrato con Turjah dalla Jimmy Stoftware) è il primo Pocket Pc a uscire con un control pad come dispositivo di input. Con i suoi 206 MHz di velocità, questo cosino può competere con la visuale del GBA e fare molto di più. Gli sviluppatori di giochi com ZIOSoft stanno rilasciando dozzine di titoli (inclusa roba per PC come Need for Speed e SimCity 2000), mentre il MAME permette di giocare con i classici con-op, trasformando di fatto iPaq in un mini-museo del videogioco. Ancora, i Pocket PC hanno da superare un ostacolo. Con un prezzo medio di circa 850.000 L., non combineranno niente nel mondo dei videogioco (ma questi prezzi diminuiranno con il tempo).

Jimmy Software's Doom4CE

ZIOSoft's Metalion

come le aziende del settore speravano. Anche in Italia il WAP è stato per ora un mezzo fallimento, e alcune compagnie stanno riducendo le tariffe nella speranza di rilanciare il servizio. Nokia, il colosso finlandese del wireless, si rifiuta perfino di rivelare quanti cellulari WAP ci siano in Europa. "Siamo allo stadio iniziale. L'espansione verrà poi." ci ha detto uno dei vicepresidenti. Ora come ora WAP è sostenuto da un maggior numero di aziende, ma l'i-mode è l'unico sistema che dia dei risultati concreti in termini di giochi sul cellulare.

Non che gli occidentali non ci stiano provando. Digital Bridges, un'azienda scozzese i cui giochi compaiono in una dozzina di portali wireless, sta lanciando un gioco di strategia multiplayer basato su Star Trek e su un ambiente che continua a cambiare anche quando non state giocando. "Potete essere a scuola, in ufficio, in taxi, in autobus, ovunque, e il vostro telefonino vi potrà dire che siete arrivati nel sistema solare verso cui vi eravate diretti un paio di ore prima. E che magari c'è un astronave Klingon che vi sta aspettando per farvi il mazzo", spiega Brian Baglow, communication manager della D.B. E non si fermeranno qui. D.B. ha un mucchio di idee, compreso un enorme gioco di pedinamento basato sui ricevitori di posizione geografica inclusi in alcuni portatili. Per esempio, il display del vostro cellulare vi indicherà la via per raggiungere il più vicino dei vostri avversari, a cui potrete avvicinarvi furtivamente e "marchiare" con una telefonata. Non vi staccherete più dal gioco!

Intanto, in Giappone, NTT sta lavorando a FOMA, la prossima generazione di accessi wireless a Internet. Il progetto, che permetterà una velocità di connessione superiore ai 350 kb al secondo, vuole rendere possibile l'uso sui cellulari di applicazioni video. Noi sfortunatissimi americani non vedremo questa tecnologia almeno fino al 2002, anche per via della crisi finanziaria di diverse compagnie. E, come detto, in Nord America manca ancora uno standard comune per le applicazioni wireless. Si procede a piccoli passi: Nokia, Motorola, Ericsson e Siemens hanno creato un forum (Mobile Games Interoperability forum) per stabilire finalmente tale standard, e AT&T dichiara che avrà pronta una struttura di trasmissione per l'i-mode entro la fine dell'anno. Poi toccherà agli sviluppatori produrre giochi come quelli che abbiamo recensito qui di seguito.

> "Potete essere a scuola, in ufficio, in taxi, in autobus, ovunque, e il vostro telefonino vi potrà dire che siete arrivati nel sistema solare verso cui vi eravate diretti un paio di ore prima."
> —Brian Baglow, Digital Bridges

Wireless A Tappo

In Giappone, I telefoni cellulari sono il nuovo collegamento con l'online per le console di gioco.

Così cosa fare la Nintendo quando inizierà ad avere dei competitori nel mondo portatile per la prima volta in 12 anni? Li fagociterà, probabilmente. Il Mobile Adpter per GB, rilasciato in Giappone a gennaio, permette ai ragazzini di collegarsi con i telefoni cellulari al Game Boy Advance (o al Game Boy Color) e usarlo per spargere amore per il gioco nel mondo intero tramite Internet (L'accesso alla rete tramite connessioni standard dial-up è molto costoso in Giappone, dove si paga per le chiamate locali, quindi la rete wireless è un'opzione allettante.) Nintendo è molto attenta nei confronti di quello che permettono di fare con Il Mobile Adapter GB. Niente accesso al web o all'e-mail (non subito, comunque); lo scopo è fissato saldamente sul gioco, e Pokemon Crystal è il titolo di bandierà dell'unità. Tutte le ovvie caratteristiche per la rete, dall'online trading ai combattimenti con gli amici, sono disponibili, ma l'uso dell'adapter con Pokemon Crystal non finisce qui. La Battle Tower, posizionata all'interno del mondo del gioco, ti permette di combattere con trainer reali e di prendere la loro posizione nella torre dopo la vittoria. L'idea è rimanere vivi il più a lungo possibile, accettando nuovi sfidanti e sottomettendoli. C'è anche un Mobile Stadium, una caratteristica che permette di scaricare i logo di battagli dai tornei dell'arena dei Pokemon attraverso il Giappone e rigiocarli sul proprio N64 (assumendo che si possega l'ultima arena Pokemon, ovviamente). Di certo, queste caratteristiche esistono solo in Giappone e la Nintendo non ha piani di diffusione internazionale dell'Adapter.

I Giapponesi troppo vecchi per tutta questa roba possono provare il Mobile Golf, ultima fatica per GBC di Camelot. Permette di scaricare nuovi course e giocatori (inclusi il sempre famoso Yoshi), di partecipare ai torni per vincere golf club e GBA, e anche visualizzare suggerimenti e strategie per ogni buca per circa 10 centesimi alla volta.

Cosa pensa la Sony di tutto questo? Non molto, considerando quanto lontano sia da tutto ciò la loro strategia per la rete. Nonostante Sony abbia promesso un sistema via cavo per la PlayStation 2 in Giappone entro il 2001, il 29 Marzo ha rilasciato un cavo che permette di usare un telefono i-mode al posto del modem per giocare. Non sono molti i giochi che lo supportando al momento (l'ultimo Tokyo Highway Battle ha nuove auto da scaricare e lotterie online), ma Sony sta legando le sue speranze sull'I-mode mo Issho, l'ultima puntata del dei giochi Dokodemo Issho, che permettono di scaricare grazioṡi personaggi sulla PocketStation e chattare con loro. Non è esattamente epica, ma la rivoluzione deve iniziare da qualche parte, giusto?

Lascia fare una passeggiata al Game Boy: il GBC si connette grazie al Mobile Adapter GB Nintendo, che noi non vedremo mai.

I Giochi Giocati negli USA

Usando lo standard WAP

Nonostante non sia niente a confronto con l'emozionante roba diffusa in Europa e Giappone, il wireless gaming sta gia' muovendo i primi passi nei cari vecchi Stati Uniti d'America. Ora non aspettatevi grafiche spettacolari (questi titoli Wap si caricano sul cellulare Wap una schermata alla volta. In più da notare che non tutti gli operatori offrono questi giochi. Per alcuni, è necessario di accedere ai loro siti tramite il browser del telefono per accedere ai giochi wap.

Gladiator
JAMDAT Mobile

SCROLL TO READ RESULTS:
You =155 OUCH!
Otho =0 OUCH!

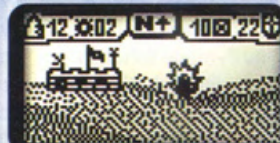
Non c'è Russel Crowe, qui, ma solo figure stilizzate con spade, mazze e inchini disegnati in caratteri ASCII, in questo semplice gioco, uno dei titoli più popolari sula rete Sprint PCS. Si prende un combattente, gli si da un arma e lo si scaglia contro migliaia di altri giocatori online.

Void Raider
Unplugged Games

La guerra si è ancora una volta impossessata dello spazio, e come capitani schierati con una delle due maggiori potenze, si deve di farla durare più a lungo possibile. Cercando di mantenere decisa e allegra la truppa, si attraversano le stelle, mentre si svolgono missioni come scorte e raid, bisogno di far salire i propri ranghi ad Ammiraglio. Cliccando sul link "How to find Void Raider" al sito www.ungames.com/tmpl.php/ games/vr per trovare informazioni su come si gioca.

Sorcery
Digital Bridges

È un classico gioco di ruolo basato sulla vecchia serie di libri del mitico Steve Jackson (se vi piacevano i libri stile GDR degli anni '80, beh, bentornati a casa!). La terra di Shamutanti è a vostra disposizione, fate il mazzo ai nemici durante le battaglie a turni e selezionate la vostra prossima mossa dal menu su schermo. Per ulteriori informazioni www.wirelessgames.com.

War 3D
Midas Mobile

Uno dei primi giochi per cellulare in 3D disponibili in America, War 3D vi mette alla guida di un carro armato attraverso un deserto monocromatico. Dovrete distruggere tutti i bersagli nemici e scovare la base degli avversari. Se terminate le munizioni o l'armatura avrete deluso il vostro paese. Tutta la grafica viene generata sui server Mida, questo significa che il gioco è compatibile con qualsiasi telefono WAP. Per giocare è necessario collegarsi su www.wapomaniac.com con il browser del telefono.

Lifestylers
Picofun

Options

Dopo aver scelto uno dei 10 diversi personaggi, vi ritroverete in una città virtuale e interagirete con altri giocatori umani in tempo reale. In base alle azioni che eseguite sugli altri (e alle loro risposte), le statistiche della vostra personalità cambieranno. L'obiettivo è di raggiungere il massimo per ogni valore. Sarete il re dei Casanova o un semplice sfigato come nella vita reale? Per ulteriori informazioni visitate www.picofun.com/lsweb.

Main
Lifestyle: Average Joe

DataClash
nGame

Dataclash è una simulazione di hacking in stile cyberpunk. Costruite una suite di programmi d'attacco e iniziate a bombardate gli altri utenti con il vostro arsenale, ma non dimenticare di fare in modo che anche le vostre difese siano altrettanto efficaci, altrimenti potreste farvi hackerare e perdere così i crediti online. Date un'occhiata su www.dataclash.com.

GuardDog-2
GuardDog 2
Options

Uno dei primi giochi per cellulare in 3D disponibili in America, War 3D vi mette alla guida di un carro armato attraverso un deserto monocromatico. Dovrete distruggere tutti i bersagli nemici e scovare la base degli avversari. Se terminate le munizioni o l'armatura avrete deluso il vostro paese. Tutta la grafica viene generata sui server Mida, questo significa che il gioco è compatibile con qualsiasi telefono WAP. Per giocare è necessario collegarsi su www.wapomaniac.com con il browser del telefono.

GioCati in GIAPPONE

Usare i-mode e i-appli

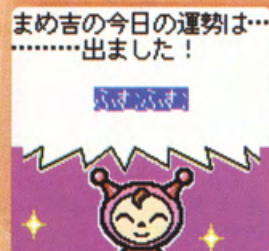
Per capire il futuro dei giochi su cellulare, bisogna fare un salto in Giappone, dove i maggiori sviluppatori hanno adottato gli standard i-mode e i-appli rendendo così i giochi molto più belli di quello che si vede normalmente su WAP. In un futuro, ancora non troppo vicino, potremmo vedere anche in Italia giochi come questi...

Pac-Man
Namco

Una piattaforma non può chiamarsi "i-appli" prima che il buon vecchio Pacman venga convertito su essa. Avrete bisogno di un microscopio per vedere da che parte vanno i fantasmini, ma almeno lo scrolling è migliore della versione originale per GameBoy. Namco ha convertito anche Galaxian e una serie di simulazioni di giochi d'azzardo in stile Las Vegas.

Space Harrier
Sega

Tutti quelli di voi che hanno almeno vent'anni probabilmente l'hanno giocato. Siete un fantastico ragazzo biondo che vola attraverso un paesaggio a scacchiera distruggendo una pletora di mostri surreali. Questa versione i-appli non è niente male anche se la grafica tridimensionale, su uno schermo tanto piccolo, non ha lo stesso impatto della versione per coin-op. Sega ha convertito anche versioni di OutRun, Fantasy Zone e persino Samba de Amigo.

Robo*Robo
Cybird

Comunicare con la gente vera è troppo complicato. Perché non usare un piccolo robot invece? Non dovete fare altro che parlargli di tanto in tanto e rispondere alle domande che vi pone. Dopo un po', quando il vostro piccolo interlocutore ha imparato tutto su di voi, sarete in grado di interagire con gli altri Robo*Robo e coi loro padroni in carne e ossa. Potrebbe nascere una fantastica relazione o... un ordine di restrizione.

Dance Dance Revolution
Konami

È stato convertito per qualsiasi sistema giapponese, quindi ora tocca ai telefoni! La giocabilità semplice è fedele all'originale: seguite le frecce su schermo e cercate di tenere il ritmo della canzone. La musica è migliore se non pensate (grazie al potere dell'i-mode) e se siete abbastanza bravi sarete elencati nella tabella nazionale dei record.

Resident Evil: Zombie Buster
Capcom

Capcom è salita sul treno dell'i-mode in grande stile convertendo tutte le sue serie più importanti. Per iniziare, hanno distribuito la versione per cellulare di Resident Evil in stile sparatutto. Gli utenti giapponesi a cui non interessa giocare possono scaricare un nuovo orologio per lo schermo del cellulare. Tra gli altri titoli convertiti sono disponibili versioni i-mode semplificate di Street Fighter, 1943, Ghosts'n'Goblins e Mega Man.

Li'l Ghosts 'n' Goblins

Ryu's Tile Breaking

Battle Gear
Taito

Non sarebbe bello se ci fosse un gioco di macchine veloce, proprio come il vecchio Super Sprint, ricco di opzioni in stile Gran Turismo per pasticciare durante il vostro tempo libero? Battle Gear offre tutto ciò ed è anche possibile affrontarsi in multiplayer realtime. Potete persino impostare un'icona per la vostra faccia e inviare messaggi durante gli scontri (tipo: "la mia Gremlin del '73 ti farà rimpiangere di essere nato").

I Giochi

Giocati in ITALIA

Andrea Materia, 29 anni, romano, gia' consulente strategico per colossi come Fox Kids Europe e De Agostini, con trascorsi operativi in Medusa e in Jumpy. Nel gennaio del 2001 ha fondato la E-Production con Raffaele Giovine (29 anni, milanese, un passato in Bain Cuneo e in Fininvest come direttore generale di Jumpy Cast). La societa', che ambisce a diventare casa di produzione leader su tutte le piattaforme media dedicate all'entertainment, si e' finora focalizzata nella creazione di giochi per il mercato wireless.

Come e' nata l'idea della E-Production?
Lo scorso inverno, dopo l'esperienza di grandefratello.com, abbiamo iniziato a interrogarci sul futuro dei nuovi media. Con la pubblicita' online al palo e il fallimento di qualsiasi iniziativa Internet a pagamento (fuorche' i siti porno...), orientarci verso il dinamico mondo del wireless ci e'sembrato inevitabile. Peraltro, le esplosive performance dell'i-mode in Giappone indicavano un immenso mercato potenziale per applicazioni ludiche basate sugli handheld device. Per farti un esempio, 500mila utenti i-mode hanno scaricato sul proprio cellulare "Samurai Romanesque": un GdR multiplayer, sviluppato in linguaggio Java, grazie al quale puoi calarti nella vita quotidiana dell'era feudale giapponese, all'incirca dal 1467 al 1600. Puoi scegliere di diventare un samurai, un generale, un ronin. Insomma, l'equivalente di un gioco di ruolo per console o PC. La grande differenza e' che "Samurai Romanesque" te lo puoi portare a spasso. Puoi ingaggiare una battaglia online con gli amici mentre aspetti l'autobus, il tutto a costi ultra-contenuti grazie al particolare sistema di tariffazione i-mode (paghi per i kbits che scarichi, non per il tempo che sei connesso)

Cosa possiamo attenderci, nell'immediato, dal mobile gaming?
Non credo che l'i-mode sara' esportato in Europa in tempi brevi, a dispetto delle dichiarazioni ufficiali. I magri destini del wap li conosciamo tutti. Le funzionalita' dell'i-mode (e dunque giochi simili a "Samurai Romanesque") saranno in parte disponibili da noi sui terminali Gprs. Ma ci vorra' del tempo prima che il grande pubblico recepisca. Per questo, almeno fino alla fine del 2002, la stragrande maggioranza dei mobile games europei sara' imperniato sui 160 caratteri degli SMS, con al piu' loghi e suonerie di complemento.

Quindi saremo invasi da SMS games?
Si'. La tecnologia SMS e' stabile ed efficiente. Inoltre gli SMS hanno un prezzo certo, fattore non secondario per i wireless players, di norma adolescenti e giovani universitari. In quanto ai generi, direi che dalle prime, basiche offerte apparse quest'anno -- quiz a premi e Tamagotchi in testa -- evolveremo verso avventure testuali anche d'autore, giochi di simulazione sportiva, giochi di dating e di virtual romancing, giochi ispirati a programmi televisivi e radiofonici.
Alla E-Production stiamo sviluppando una ricca library di format originali per ciascuno di questi 4 filoni, e ne stiamo negoziando il lancio sul mercato consumer con tutti gli operatori di tlc italiani.
In Spagna, Gsmbox ha distribuito a luglio il nostro M-Lio, un gioco che ti permette di inviare "messaggi nella bottiglia" via SMS e ricevere la risposta nel giro di pochi minuti. Naturalmente, senza mai rivelare il tuo vero numero di telefonino! In appena 40 giorni, M-Lio ha subito riscosso un successo oltre le (piu' ottimistiche) previsioni.

www.vizzavi.it è il nuovo portale di Omnitel Vodafone, uno dei maggiori operatori mobili in Europa. E a giudicare anche dagli investimenti pubblicitari, è quello che più crede nel WAP e nel mobile gaming. Inoltre Omnitel è stato il primo operatore in Italia a rendere disponibile il servizio WAP gratuitamente! Non per tutti i suoi abbonati, ma solo per i nuovi utenti e fino alla fine dell'estate. L'operazione, non a caso chiamata SUMMER WAP, sta riscuotendo un ottimo successo. Con la speranza, ovviamente, che gli utenti continueranno poi a wappare anche a pagamento.
In attesa della diffusione dei cellulari GPRS, che proprio come lo standard i-mode giapponese faranno pagare solo i dati scaricati (e a una velocità almeno tre volte maggiore di quella del WAP)...
Per saperne di più sul GPRS: www.gsmbox.it

Fantawappi
www.fantawappi.com

Il gioco consiste nel crearsi una squadra di calcio di 25 giocatori: scegli tra quelli delle squadre di Serie A, poi comunica attraverso il cellulare o attraverso Internet la tua squadra che deve essere composta da 11 giocatori titolari e 7 riserve. La notifica deve avvenire entro le 12 del sabato precedente le partite di campionato, nel caso non venisse comunicata la formazione entro tale limite il computer schiererà la formazione memorizzata la settimana precedente. Se una partita dovesse essere anticipata al venerdì oppure rinviata di più di un giorno tutti i giocatori prenderebbero di ufficio 6.

Lifestylers
http://giochi.vizzavi.it

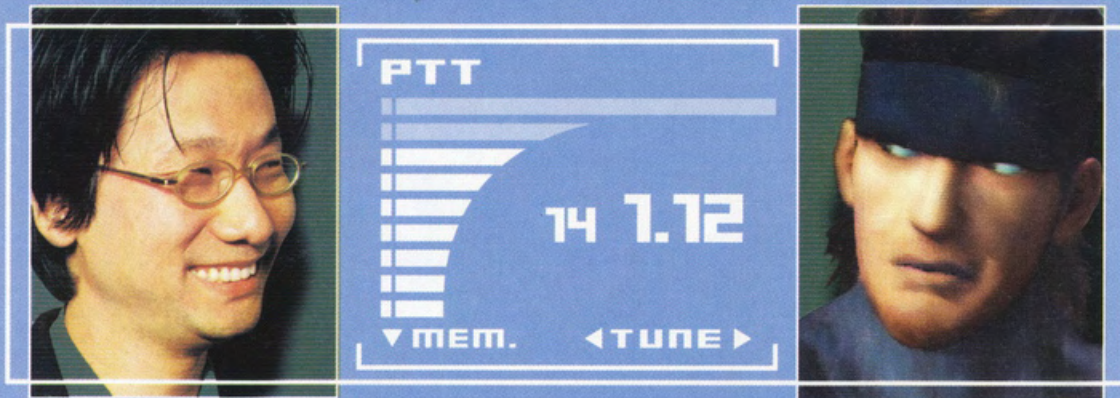
Lifestylers è il gioco in cui assumi il ruolo di genitore del tuo lifestyler virtuale. Il gioco mette in scena una realtà ininterrotta e intense interazioni fra i diversi giocatori. Sei tu stesso a decidere quale sarà il tuo scopo nel gioco, poiché esistono molti diversi tabelloni, ognuno con i suoi propri criteri per raggiungere alti punteggi. Nel gioco Lifestylers, sei libero di fare ciò che non oseresti fare nella vita reale: buttare il tuo capo nell'acqua fredda del porto. Andare alla ricerca dello yeti sulle montagne. Partecipare ad uno strano esperimento sul cervello all'università.

L'impiccato
http://giochi.vizzavi.it

Un classico gioco su carta approda sul cellulare! Hai otto tentativi a disposizione per indovinare la parola. Puoi indovinare una lettera alla volta, perdendo una possibilita' per ogni tentativo sbagliato. Puoi anche tentare di indovinare l'intera parola ma attento.... un tentativo errato in questo caso ti costa la vita! Se indovini la parola , te ne sara' presentata un'altra via via sempre più difficile.

Tanks
http://giochi.vizzavi.it

Per i più combattivi! L'obiettivo del gioco è distruggere il tuo avversario.
Quando è il tuo turno inserisci la direzione e la velocità che preferisci e spara. Ricordati di tener conto della velocità del vento. Ti sarà mostrata sia la traiettoria del tuo proiettile che quella del tuo avversario. Quando un proiettile colpisce il territorio lo distrugge. Vince il giocatore che per primo colpisce l'avversario.

...you're burning the way

Mi hai trovato. Ok, ti dirò ciò che vuoi sapere............................

.................In ritiro da mesi per finire il nuovo gioco lontano dagli occhi curiosi di stampa e pubblico, il creatore di **Metal Gear Solid 2** esce finalmente allo scoperto.

di MARK MACDONALD
TRADUZIONE E ADATTAMENTO
di P. LIVORATI

C'è calma, troppa calma. Fino a pochi mesi fa il torrente di parole usato per Metal Gear Solid 2 (alimentato da due trailer in stile cinematografico e da una demo giocabile) era quasi inarrestabile, con message board e riviste, specialmente quella che state leggendo, impegnate a sezionare ogni minima sillaba pronunciata dal creatore del gioco. Proprio allora, Kojima-san è svanito nel nulla: una mossa che fa parte del suo piano per starsene "sommerso" (sia per far crescere l'attesa, sia per poter materialmente finire il sequel) ed entrare in un silenzio stampa tanto rigoroso da fare invidia a George Lucas. Ora non più, perché EGM è riuscita a ottenere in esclusiva mondiale la prima intervista con Kojima da quando, nel maggio scorso, è scomparso dai radar. Vi troverete le ultimissime su ciò che Hideo ha da dire sul gioco, sulla sua sfiancante tabella di marcia, sul suo surreale senso dell'umorismo e molto altro, con in più alcuni frammenti della nostra chiacchierata all'ultima Electronic Entertainment Expo. Consideratela una piccola guida per prepararvi a Metal Gear Solid 2, il gioco per cui molti di voi hanno comprato la PlayStation 2, prima che debutti il 13 novembre. Voltate pagina e rompete il silenzio...

"DICO AL MIO STAFF, 'DOVETE FARE IN MODO CHE IL POSTER FACCIA 'BOING' QUANDO SI TOCCA IL SENO.' TORNO DA LORO UNA SETTIMANA DOPO E CHIEDO, 'ALLORA? PERCHE' NON SUCCEDE NIENTE?' E LORO DICONO, 'COSA? NON STAVI SCHERZANDO?'"

KOJIMA ALLO SCOPERTO

LA SITUAZIONE ATTUALE

EGM: Come credi sia stata accolta la demo giocabile di MGS2?

Hideo Kojima: Meglio di quanto mi aspettassi. Se il pubblico l'avesse stroncata, avremmo dovuto rifarla daccapo. Invece la direzione in cui stiamo portando il gioco è fondamentalmente piaciuta e questo ci ha permesso di andare avanti col gioco.

EGM: C'è qualche suggerimento del pubblico che è stato incorporato nel gioco?

HK: Non c'è qualcosa di specifico, ma stiamo comunque apportando piccole modifiche qua e là. Per esempio, nella modalità in soggettiva normalmente si guarda in alto premendo la freccia in su, ma ora l'abbiamo anche invertita, come i comandi di un aereo. Stiamo ancora sperimentando anche con altre cose. Forse si potrà premere il pulsante dello stick Dual Shock per guardarsi intorno più velocemente. Non lo sappiamo ancora. Qualcosa che non era possibile nella demo ma lo sarà nel gioco è muovere la camera durante le scene di collegamento ed effettuare panoramiche e zoom. Proprio perché è tutto in tempo reale, non ci si limiterà più a guardare soltanto. Volendo, si potrebbe zoomare fino alle ascelle di Olga [ride].

EGM: Quanto della demo finirà nella versione definitiva per quanto riguarda la sequenza introduttiva e i primi 15 minuti?

HK: Abbiamo cambiato qualcosa, ma niente di drastico.

EGM: Così incontreremo subito e "uccideremo" Olga anche nel gioco?

HK: Sì, ma nella demo avevamo aggiunto anche alcuni elementi che normalmente non si sarebbero trovati in quel punto. Quella è il 7 per cento circa del gioco finito.

EGM: Hai detto pubblicamente che MGS2 non includerà missioni VR. Ci saranno però degli extra come mini-giochi, una modalità Internet, un video del "dietro le quinte", trailer, una qualche modalità di allenamento o finali multipli?

HK: Mi piacerebbe inserire dei bonus visivi se avanzasse spazio, ma per ora non

METAL GEAR FOR DUMMIES:

Con tutti quelli che mentono, muoiono, cambiano identità tradiscono e resuscitano, nella saga di Metal Gear ci sono abbastanza colpi di scena da bastare per un anno di qualsiasi telenovela. Permetteteci quindi di offrirvi una lista dei personaggi principali di MGS2, con quanto di rilevante è successo nei tre giochi ufficiali precedenti, cioè Metal Gear (MG) per il NES a 8 bit e per MSX (ma solo in Giappone), Metal Gear 2: Solid Snake (MG2) per MSX e Metal Gear Solid (MGS) per PS1 e PC. Se non lo avete ancora fatto, date anche un'occhiata all'incredibile trailer presentato all'ultimo E3 su www.konami.co.jp/kcej/products/mgs2/.

SOLID SNAKE

Questo siete voi: un ex membro dell'unità Fox-Hound delle forze speciali, i cui passatempi includono infiltrare obiettivi, rompere colli, fumare e salvare il mondo, il tutto parlando con una caratteristica voce roca. Una vera e propria macchina antiterroristica, eroe sia per i gamers che per gli appassionati di bizzarri tagli di capelli, è sempre alla ricerca di informazioni sul più recente Metal Gear per rivelarle al mondo. Che uomo!

ce n'è molto. In MGS2 c'è così tanto dialogo che anche un DVD si riempirebbe in fretta.
EGM: Di chi è stata l'idea di allertare le guardie quando si toccano i poster delle modelle nello spogliatoio?
HK: Mia [ride e bussa sul tavolo facendo "boing"]. Quando nel gioco si vede qualcosa di sciocco o di scherzoso, è sempre una mia idea. Quando leggono i dettagli un po' pazzi che metto nel piano del gioco, i miei collaboratori dicono: "Ma dai, non può essere". Io ribatto: "Quando si toccano i seni sul poster si deve sentire 'boing'". Poi magari torno dopo una settimana e chiedo: "Allora? Perché non l'avete messo?". E loro: "Beh, ma non stavi scherzando?".

LA TRAMA DI MGS2

EGM: Sembra che parti della demo e i due trailer vogliano far salire la curiosità del pubblico nei confronti della trama.
HK: Vi abbiamo soltanto dato degli indizi. Sarà divertente quando giocherete con la versione definitiva e direte: "Ah, lo sapevo". Oppure al contrario direte: "Cavolo, non me lo sarei mai immaginato". La apprezzerete meglio. È per questo che vi diamo indizi.
EGM: Il gioco risolverà i quesiti ancora in sospeso o alcuni misteri rimarranno tali in vista di un nuovo sequel?
HK: Dato che MGS2 concluderà la saga iniziata con MGS1, molte domande avranno una risposta. Credo però che sarebbe ingiusto verso i consumatori se ora iniziassi a rivelare tutti i miei segreti. Ci saranno sempre altri misteri.

EGM: Puoi dare ai nostri lettori altri indizi su qualsiasi parte della storia in MGS2?
HK: Dovreste tutti giocare di nuovo a MGS1 per rinfrescarvi la memoria.
EGM: Ora che la demo e il secondo trailer sono in giro già da qualche mese, che dici di tutte le congetture sulla trama fatte dalla comunità dei gamer?
HK: Ho ideato il trailer visto alla E3 per dare a tutti l'opportunità di immaginare come possa essere il gioco finito. Ognuna delle voci potrebbe essere vera e ognuna potrebbe essere falsa. Una cosa è certa: credo di potervi spiazzare tutti in maniera piacevole.
EGM: Secondo te che cosa rende tutti tanto impazienti di vedere MGS2?
HK: Non saprei dirlo. Non so perché le reazioni siano così positive. Se avessi la risposta sarebbe molto più facile progettare un gioco [ride]. Prendi il secondo trailer: non avevo idea di come sarebbe stato accolto ed ero molto preoccupato.

AZIONI DA TERRORISTA

EGM: Ci puoi parlare della ricerca che è stata necessaria per MGS2?
HK: Abbiamo ispezionato una vera nave cargo, siamo stati in diversi musei e abbiamo visitato una centrale nucleare. In quest'ultima ci hanno messo in mano delle palline strane e tutti abbiamo pensato: "Oddio, sono radioattive!". La radiazione però era debolissima, tanto da non poter passare nemmeno un foglio di carta. Io e Yoji Shinkawa [il designer del gioco, N.d.R.] le abbia-

DICA CHEESE!

Come in Metal Gear Solid originale, Snake può usare una macchina fotografica e salvare le foto in MGS2. Kojima ha anche detto che gli piacerebbe usare l'hard disk della PS2 come spazio extra per le foto, se avrà il tempo per implementare questa caratteristica (scommettiamo che si potranno comunque salvare nella memory card). Sembra che la macchina fotografica sia diventata digitale, le ultime foto scattate sono mostrate in basso e si possono sfogliare e sovrascrivere.

mo tenute in mano, ma il resto del team è scappato. Noi poi li ricattavamo dicendo: "Se non lo fate siete licenziati!" [ride].

EGM: In che modo è stato utile il consulente militare?

HK: Motosada Mori, già nostro collaboratore per MGS1, ha fatto parte di varie unità di forze speciali in giro per il mondo. Ora scrive e fa da consulente per film e serie di azione per la TV giapponese. Ci ha insegnato come si impugnano le armi, come queste funzionano e come si libera una zona. Qualche mese fa è venuto in ufficio per mostrarci come ci si muove quando ci sono terroristi in un edificio. All'inizio ci ha radunato e ci ha illustrato il caso su una lavagna. Ci ha detto: "Qui ci sono i terroristi. Fatemi vedere il modo giusto per avvicinarsi alla stanza e arrestarli". Così siamo usciti nei corridoi e abbiamo cercato di arrivare al luogo in cui i terroristi avrebbero dovuto essere. Poi siamo tornati al punto di partenza e Mori ci ha illustrato il giusto modo in cui avremmo dovuto agire. Diverse preziose ore di lezioni e dibattiti ci hanno fornito le cono-

Guarda le mani: Snake fa amicizia con la figlia incinta Olga del Colonello Gurlukovich.

BIG BOSS

Noto per le sue capacità in battaglia ed ex comandante dell'unità Fox-Hound, era anche la mente dietro il progetto per la costruzione di un Metal Gear nei primi due giochi. Prima che Snake lo uccidesse alla fine di MG2, BB gli ha rivelato (in stile L'impero colpisce ancora) di essere suo padre. In MGS abbiamo saputo i dettagli: Solid, Liquid e Solidus Snake sono tutti cloni di BB, risultato di un esperimento governativo per produrre il soldato perfetto. I suoi resti erano persino nella lista delle richieste fatte da Liquid Snake al governo USA: i pezzi rimasti di "papà" dovevano servire per curare difetti genetici in Liquid stesso e nei suoi soldati.

LIQUID SNAKE:

"Fratello" di Solid Snake grazie all'ingegneria genetica, Liquid lo sostituì in Fox-Hound. In MGS aveva diretto il furto di una testata nucleare e conseguente ricatto. I suoi geni tecnicamente superiori non lo hanno comunque salvato da una bella batosta e da una botta di sfortuna, testimoniate dal fatto che solo la sua mano destra ritorna per il sequel..

L'ARTE DELLA GUERRA

Credete sia facile essere Yoji Shinkawa? Okay, allora provate voi a tirare fuori un personaggio bello tosto partendo solo da un nome assurdo come Psycho Mantis o Marionette Owl. Yoji non solo ha vinto sfide simili, ma lo ha fatto pure alla grande. Il suo stile grezzo e pieno di ombre, quasi impressionista, ha finito per simboleggiare Metal Gear Solid in tutto il mondo e ha fatto dell'arte di Shinkawa una delle meglio riconoscibili nei videogiochi odierni: non male per qualcuno che non ha ancora trent'anni. In MGS2 le sue qualifiche sono le stesse del primo episodio, cioè designer dei personaggi, designer degli elementi meccanici e supervisore grafico. In pratica si occupa di tutto, dagli storyboard al decidere l'aspetto estetico del nuovo Metal Gear alle illustrazioni per il manuale di istruzioni. Abbiamo fatto due chiacchiere con l'uomo che ha arricciato i baffi di Ocelot, parlando delle sue influenze, della realizzazione della nostra copertina e naturalmente dei capelli di Snake.

EGM: Quanta libertà hai nel design di personaggi ed elementi meccanici lavorando su MGS2?

Yoji Shinkawa: Per i personaggi mi vengono fornite indicazioni sull'età, l'appartenenza etnica e le armi usate. Con le macchine, invece, ho carta bianca.

EGM: Quali sono le influenze maggiori (arte, musica, film, anime) sul tuo lavoro?

YS: Gli artisti che più mi hanno influenzato sono Aubrey Beardsley, Yoshitoshi Tukioka e Yoshitaka Amano [l'artista di Final Fantasy che ha realizzato la nostra copertina del mese scorso, N.d.R.]. Difficile dire quale sia il mio film preferito. Trainspotting è davvero notevole.

Comunque Nemuri Kyoshiro, con protagonista Raizo Ichikawa, è per me il miglior film giapponese. Quanto ai giochi, i Game & Watch della Nintendo [portatili con schermo a cristalli liquidi dei primi anni '80, N.d.R.] erano grandi. Semplici, ma con una struttura di gioco molto intelligente. Il design degli apparecchi stessi è talmente bello che è un piacere collezionarli. Se solo quello del Game Boy fosse alla loro altezza…

EGM: Puoi descrivere come hai realizzato la nostra immagine di copertina?

YS: Prima faccio degli schizzi preliminari. Dovevo assolutamente avere Manhattan nell'immagine, ma il design non è stato facile e così ho finito per disegnare il panorama, la luna e Snake separatamente e poi fare un collage. Volevo anche che i colori fossero leggeri, così ho usato Photoshop per applicarli e poi ho scansionato come texture un'immagine di Snake fatta col pennello, inserendola sull'illustrazione per dare l'effetto volume. Durante il lavoro ho tenuto in sottofondo Brain Salad Surgery di Emerson, Lake & Palmer per massaggiarmi il cervello.

EGM: Quale immagini che sia la nazionalità di Solid Snake?

YS: Lo considero nippo-britannico, ma è qualcosa di cui non mi preoccupo troppo.

EGM: Qual è il tuo personaggio od oggetto preferito da disegnare in MGS2?

YS: Adoro Fortune [la boss con la mitragliatrice nel secondo trailer, N.d.R.]. Cerco di renderla innovativa e sexy allo stesso tempo.

EGM: Questa è una domanda che dobbiamo per forza fare. Il taglio di capelli di Snake, corto davanti e lungo dietro, in America è molto diffuso fra lottatori professionisti, giocatori di hockey e cantanti country, il che è tutto dire. Perché è stato scelto per Snake?

YS: Gli ho dato capelli lunghi e barba ispida per fargli avere un'aria selvaggia.

scenze necessarie per creare la IA necessaria ai soldati per liberare la zona e inseguire Snake.

METAL GEAR: THE MOVIE?

EGM: Sappiamo che sei un appassionato di cinema. Ti piacerebbe dirigere un film?
HK: Non necessariamente Metal Gear, ma comunque un film indipendente.
EGM: E se venisse prodotto un film di Metal Gear con qualcun altro alla regia?
HK: Non avrei nessun problema nei confronti di un film su Metal Gear prodotto a Hollywood e alla maniera di Hollywood. Per me, però, Metal Gear è un gioco. L'ho ideato come tale e non per altri media. Se ne facessi un film sarei un ipocrita, perché per me il miglior medium per Metal Gear è il videogioco.
EGM: Chi ti piacerebbe veder dirigere questo ipotetico film?
HK: Beh, i fratelli Wachowski [quelli di The Matrix, N.d.R.].

PS2 XBOX E GAMECUBE: UNO CONTRO L'ALTRO

EGM: Che ne pensi della guerra di hardware che si prospetta?
HK: Non ci dovrebbe assolutamente essere un monopolio. Anche in natura c'è sempre bisogno di concorrenza, perché è ciò che rende migliori le cose. Konami è un editore di software: non ci interessa chi vince, ma soltanto il software che produciamo. Il motivo per cui MGS2 è sulla PS2 è molto semplice. MGS1 era sulla PS1 e ha avuto un grande successo. I fan di Metal Gear e quelli della PS2 si amalgamano bene. Non è perché pensiamo che la PS2 sia una macchina migliore. Quando scelgo un hardware per cui ideare un gioco non penso alle specifiche della macchina, ma al suo pubblico. Fare uscire un gioco di Metal Gear su una console Nintendo sarebbe ridicolo: non so GameCube, ma le loro

METAL GEAR FOR DUMMIES, CONT.

LA MANO DESTRA DI LIQUID SNAKE'S

È stata trapiantata su Ocelot dopo che Liquid è stato ucciso dal virus FoxDie, elaborato dal governo USA. Oltre a essere utile per compiere gesti teatrali, applaudire sarcasticamente e roteare la pistola di Ocelot (nonché arricciare i suoi baffi), finisce anche per tremare e bruciare dal dolore ogni volta che Snake si avvicina. In questi casi la personalità di Liquid prende il sopravvento su quella di Ocelot. È un po' come nel film No control, quando il braccio dell'assassino va a finire su... uh... no, come non detto.

REVOLVER OCELOT

Conosciuto anche come "Shalashaska" da amici e vittime, è il cowboy russo, completo di baffi assurdi, speroni e abilità nel maneggiare le pistole, che avete conosciuto e combattuto (e da cui siete stati torturati) in Metal Gear Solid. Sempre lì avete visto il Ninja amputargli la mano destra di netto. Ora potrà anche avere quella di Liquid con annessa personalità, ma i caratteristici baffi gli sono rimasti, così come l'intenzione di rubare un altro Metal Gear. Attualmente lavora con Gurlukovich e anche (almeno stando a una conversazione proprio alla fine di MGS) con Solidus Snake. Aspettatevi un drammatico scontro boss con lui da qualche parte in MGS2.

COLONNELLO SERGE GURLUKOVICH

È in combutta con Ocelot e i suoi scagnozzi ed è anche il padre di almeno uno di loro, quella Olga (incinta, con le ascelle pelose e letale coi coltelli) contro cui si combatte alla fine della demo giocabile di MGS2. Curiosità: è lo stesso tizio a cui Liquid Snake e Ocelot contavano di vendere l'arma Metal Gear in MGS, almeno fin quando Solid Snake non ha mandato all'aria l'affare. Vuole Metal Gear Ray per ridare alla Russia la passata gloria di superpotenza militare. Almeno crediamo.

LA VOCE DI SOLID SNAKE

David Hayter non è soltanto un fine dicitore Dopo aver fatto parte del cast vocale di Metal Gear Solid come ringhioso alter ego di Snake, è diventato uno sceneggiatore di successo a Hollywood. Sua è infatti la sceneggiatura dell'acclamatissimo X-Men (nonché di The Incredible Hulk e Pitch Black 2, entrambi in fase di produzione). Nonostante l'attuale impegno con X-Men 2 e dei leggeri postumi di sbronza, quando è stato il momento di parlarci del suo ritorno allo studio per MGS2 abbiamo trovato Mr. Hayter in gran forma. Come dice lui stesso, "è bello essere Dave".
EGM: Che cosa ti ha fatto tornare a MGS2 ora che sei uno sceneggiatore affermato?
David Hayter: È perché il gioco mi piace troppo. In più ci sono di nuovo le stesse persone coinvolte, attori, regista e tutti gli altri, così non potevo mancare.
EGM: Com'è andata la registrazione?
DH: Grandiosa. A un certo punto mi è venuta un po' di nostalgia e ho giocato di nuovo al primo Metal Gear Solid; per quanto potesse essere buono, il 2 è comunque cento volte meglio. I dialoghi, gli attori... la volta scorsa non avevamo esperienza, ma stavolta sapevamo benissimo che cosa avremmo fatto ancor prima di iniziare. Ci siamo pure divertiti di più. È un po' come il rapporto fra Snake e Otacon: oltre all'azione pura, ci sono anche momenti divertenti.
EGM: È difficile fare una voce profonda come quella di Snake?
DH: Sì. All'inizio devo un po' sforzarmi, ma a metà giornata [passa a imitare la voce in questione] mi viene naturale. Poi, alla fine, ho un mal di gola pazzesco [ride].
EGM: A proposito, fai qualcosa per proteggere la gola? Non so, gargarismi o simili?
DH: Beh, in realtà per avere una voce del genere si dovrebbe fumare e bere il più possibile [ride].
EGM: Che ne pensi del taglio di capelli di Snake?
DH: Preferisco non pensarci.
EGM: Come scrittore, qual è la tua opinione su sceneggiatura e dialoghi di MGS2?
DH: Credo vadano ben oltre il primo. Già quello era grande, ma allo stesso tempo il linguaggio risentiva ancora dell'originale giapponese, mentre ora è perfettamente fluido. Poi adesso sono più a mio agio come scrittore e attore, quindi ne abbiamo approfittato per rendere i dialoghi reali il più possibile. Da questo punto di vista ci sono molte ottime cose nel gioco.

METAL GEAR RAY

La più grande, cattiva e migliore nuova arma di Metal Gear. Con la potenzialità di abbattere qualunque nuovo modello è il nuovo inserto del Terrorist Quarterly. Il comandante Dolph ha il compito di assicurarsi che venga usato per le forze di Dio, della mamma e della torta di mele (noi pensiamo), fino a che Ocelot e compagni arrivano con una gigantesco carro amato trasportandolo... e l'inferno si scatena.

COMANDANTE SCOTT DOLPH

È un Marine il cui compito è proteggere Metal Gear Ray. Conoscete il tipo: dedito a fare discorsi magniloquenti sul salvare l'America da influenze corruttrici, ma anche soggetto a seri errori di giudizio e forse anche a problemi di visione periferica (vedi il secondo trailer). È fedele al governo USA o piuttosto il capo di una propria fazione dissidente di soldati? Non ne siamo sicuri, ma se c'è una cosa che abbiamo imparato dai precedenti episodi è che non bisogna fidarsi di nessuno. Curiosità: si chiama come l'assistente e traduttore di Kojima.

MGS SU DREAMCAST

Se non avete mai giocato al Metal Gear Solid originale o se state cercando una scusa per recuperarlo e giocarci di nuovo prima che arrivi MGS2, sappiate che bleem! sta preparando per settembre l'uscita di un disco di MGS. Questo permetterà di far girare la versione per PlayStation su qualsiasi Dreamcast in grado di leggere CD, con texture più lisce che lo faranno somigliare maggiormente alla versione per PC.

macchine che già esistono [N64, Game Boy Color, Game Boy Advance, N.d.R.] sono rivolte a ragazzi più giovani. Quale sia il sistema in sé non mi interessa, perché ormai tutte le console hanno lo stesso livello di potenza.

EGM: A proposito del GameCube, che ne pensi della nuova macchina di Nintendo?

HK: Non sono molto soddisfatto di Smash Bros. 2 o Wave Race 2, perché sono fondamentalmente dei giochi per N64. Pikmin però sembra diverso e molto particolare. Mi piacerebbe provarlo.

> "QUANDO SCELGO UN HARDWARE PER CUI IDEARE UN GIOCO NON PENSO ALLE SPECIFICHE DELLA MACCHINA, MA AL SUO PUBBLICO. QUALE SIA IL SISTEMA IN SE' NON MI INTERESSA, ORMAI LE CONSOLE SONO TUTTE POTENTI."

LA LATITANZA

EGM: Perché hai scelto di andare "in ritiro" dopo l'E3?

HK: I motivi sono vari. Di sicuro per poter dedicare il tempo che rimane soltanto alla realizzazione del gioco. Poi anche per fare aumentare la curiosità intorno al gioco stesso. È un po' come quando si avvicina Natale. Vedi i regali sotto l'albero, il loro numero e le loro dimensioni, ma fino al giorno prestabilito non puoi sapere che cosa sono effettivamente. Quello che vogliamo è far crescere l'attesa senza rivelare troppo.

EGM: Si dice che un altro motivo possa essere la stanchezza da troppo lavoro. Lo sviluppo del gioco è stato duro? Come fai con tua moglie e tuo figlio? Potrai prenderti una pausa a breve?

HK: Per essere sincero, sono molto stanco e a volte sto anche male. Però sto lavorando sodo insieme al mio team per completare il gioco. Anche se non è facile, cerco di passare più tempo possibile con mio figlio e nei weekend lo porto in ufficio con me per poter stare con lui mentre lavoro. Rimedierò quando il progetto sarà finito, ma come vicepresidente di Konami Japan non posso prendermi una vacanza serie finché il gioco non sarà pronto.

EGM: Dai trailer il gioco sembra pronto eccome. Che cosa rimane da fare nel prossimo paio di mesi?

HK: La mia battaglia va avanti. Presentare un titolo come trailer e completarlo come gioco sono due lavori molto diversi fra loro. Mettere insieme i blocchi completati, apportarvi modifiche, rimetterli insieme...

IL NINJA (ALIAS GRAY FOX; ALIAS FRANK JAEGER)

Mezzo uomo, mezza macchina, ma tutto letale spadaccino. Ora seguiteci con attenzione. Come agente dell'unità Fox-Hound preso in ostaggio, nel primo Metal Gear era un amico. In MG2, però, è diventato uno dei capi terroristi agli ordini di Big Boss. In quel gioco Snake lo ha combattuto due volte: una mentre Gray Fox era ai comandi di Metal Gear, l'altra faccia a faccia in un campo minato. Snake credeva di averlo lasciato morto, ma Frank è stato rianimato, pompato di sostanze, dotato di un esoscheletro e trasformato nel Ninja. In Metal Gear Solid sembrava di nuovo un nemico, ma alla fine si è rivelato un alleato. Tutto chiaro? Chissà da che parte starà in MGS2. Certo, il Ninja era stato polverizzato da un enorme piede (collegato a 4000 tonnellate di metallo...) alla fine di MGS, ma il crepare non ha mai impedito a un personaggio di Metal Gear di riapparire in un sequel. Forse è stato clonato da uno degli scienziati pazzi che abbondano nel mondo di MGS. Comunque sia, è di nuovo in giro.

SOLIDUS SNAKE (ALIAS GEORGE SEARS)

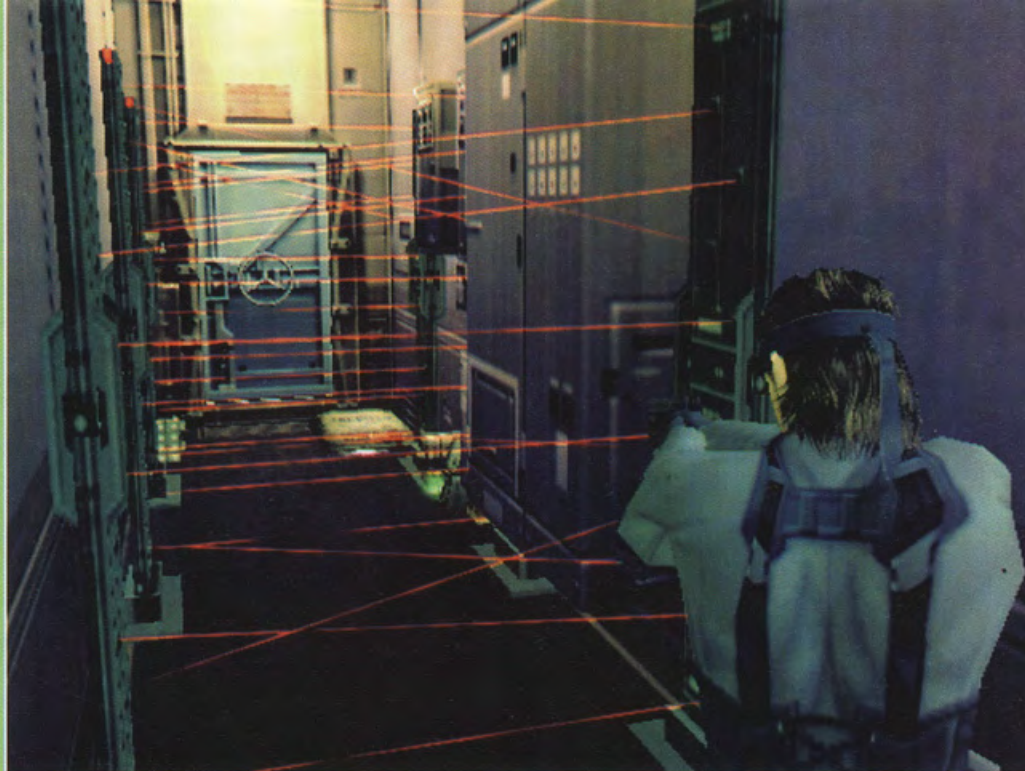
Con il nome in codice di "Solidus" (dovrebbe essere la combinazione perfetta dei suoi fratelli Solid e Liquid), George è l'ultimo dei tre cloni di Big Boss. Oltre a essere il 43° presidente degli USA (proprio così, nel mondo di MGS alla Casa Bianca c'è un bastardo cattivone di nome George, ma senza "W" nel nome), ha anche trovato il tempo per essere la mente dietro gli avvenimenti in MGS. Anche se alla fine del gioco in questione non si riusciva a sentire chi fosse al telefono con Ocelot, pare che sia ancora lui il fattore determinante in MGS2. Non aspettatevi che questo Sears mostri un lato umano...

è un ciclo lungo.

EGM: Che cosa hai intenzione di fare una volta che MGS2 per PS2 sia finito?

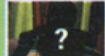
HK: La parola d'ordine sarà "vita familiare". Poi mi piacerebbe lavorare con il GameCube.

EGM: Di recente è stato annunciato che MGS2 sarebbe uscito negli USA prima che in Giappone. È incredibilmente raro per titoli tanto famosi. Perché è stata presa questa decisione?

HK: Metal Gear Solid ha avuto grande successo negli USA, ancora più che in Giappone. Così abbiamo voluto premiare questa dedizione facendo uscire il gioco prima per lì, anche perché la tabella di marcia non avrebbe permesso un lancio congiunto. Devo dire che i fan giapponesi non ne sono molto felici, ma se non altro stavolta quelli americani saranno soddisfatti.

OH, TU VUOI SCHERZARE... Snake considera brevemente di mandare tutto all'inferno, andare a casa, infilare il DVD di *Die Hard* DVD ancora una volta, e farsi un lungo caldo bagno.

LA TANA DEL SERPENTE

Metal Gear Solid 2 mette i tre gemelli "Snake" progettati biologiamente uno contro l'altro per la prima e l'ultima volta. Chi vincerà? Ecco un'analisi dei tre contendenti, unita a un quarto Snake utilizzato come gruppo di controllo (al fine della validità scientifica).

	CHI SONO?	AMBIZIONE	MIGLIOR SUCCESSO	PEGGIOR FALLIMENTO	FRASE CELEBRE	I CAPELLI
SOLID SNAKE	**Ex-soldato di una forza speciale e salvatore del mondo.** Ora membro di "Philantropy", una frangia anti-Metal Gear.	**Salvare** il mondo.	Da solo ha sventato un complotto terroristico che minacciava il mondo con armi nucleare (in tre diverse occasioni)	Correre in giro per un'ora in MGS scaldando e raffreddando tasti PAL, solo per scoprire che tutto ciò serviva ad attivare Metal Gear per Liquid...	"Tutti i miei eroi sono morti o in galera. Io non sono un eroe. Sono solo un uomo bravo nel fare ciò che fa, uccidere."	Pennuto come una triglia da combattimento, trattenuti solo da una bandana. Una cattiva operazione alla barba completa il look.
LIQUID SNAKE	**Ex-essere umano**, ora rimangono solo le braccia, innestate sul compagno Revolver Ocelot.	**Ricattare** il mondo.	Ha condotto con successo un complotto per prendere e attivare Metal Gear.	Come braccio di Ocelot, è stato obbligato ad assistere il russo di mezza età nel fare il bagno.	"Sei servito al tuo scopo. Ora puoi morire."	Una volta una lunga criniera fluente, ora, nella sua forma di "braccio", corti e irsuti peli lungo ciò che rimane di lui.
SOLIDUS SNAKE ?	**Ex-presidente degli Stati Uniti.** Ultimamente è stato dietro l'intero incidente di MGS.	**Controllare** il mondo.	Eletto 43esimo Presidente degli Stati Uniti, nonostante una coppia di fratelli che farebbero sembrare Roger Clinton come Madre Teresa.	Nell'incredibilmente famoso gioco di Metal Gear Solid, il suo ruolo è stato ridotto a un'unica breve menzione alla fine.	"..." (nessuno l'ha mai sentito parlare).	Sconosciuti (poiché non si è mai visto), ma poiché è stato presidente, pensiamo non lunghi o di triglia.
WHITE SNAKE	**Ex-famoso gruppo glam-rock** ("o hair metal) degli anni 80, con canzoni memorabili come "Here I Go Again" e "Is This Love."	**Fare Rock** nel mondo.	Il loro album del 1987 ha venduto 10 milioni di copie, il cantante ha sposato l'attrice modella Tawny Kitaes, vantandosene nel mondo pitturando le sue gambe sull'auto che compare nei loro video musicali.	Vedi il miglior successo.	"(l'album Slip of the Tongue) esplora il tema dell'amore a differenti livelli, per lo più orizzontali e verticali."	Tirati, strizzati e ingarbugliati al punto di far sembrare Fabio appena alzato dal letto. Ogni membro della band sembra che abbia un animale selvaggio sulle spalle che cerca di divorargli la testa.

TERRORISTI DI GUARDIA

Compatiteli. Se va bene possono sperare in un dardo di sonnifero e una breve dormita. Se va male vengono soffocati, trascinati per 20 metri e poi uccisi rompendo loro il collo; oppure crivellati dai propri colleghi mentre Snake li usa come scudo; oppure fatti a fette dal Ninja; oppure ancora schiacciati da Metal Gear Ray. La lista continua per un bel po'. Okay, è un lavoro ad alto rischio, ma le divise sono gratis, le razioni sono abbondanti e l'orario è buono.

QUESITI SCOTTANTI

- Snake è stato infettato dal virus FoxDie, che in MGS ha ucciso chiunque ne sia venuto a contatto, compreso Liquid. Alla fine del gioco, Ocelot ha detto a Solidus (alias il presidente George Sears) che FoxDie sarebbe stato attivato presto. Ciò non significa che Snake dovrebbe morire? Per complicare le cose, il depliant di MGS2 distribuito all'E3 conteneva questa criptica frase: "Solid Snake è effettivamente morto, ma è ancora qui. O è sopravvissuto o ce ne sono due...".
- Perché a Ocelot è stata trapiantata la mano di Liquid? Per ricevere i geni di guerriero di quest'ultimo? Per poter pilotare Metal Gear?
- Dal secondo trailer presentato all'E3: "I terroristi si definiscono 'Sons of Liberty' e il nome del loro capo è Solid Snake". È un tranello per Snake? Solidus si sta facendo passare per il "fratello"? Oppure Snake è davvero un traditore? Dovremo aspettare il 13 novembre per scoprirlo...

DOVE OSANO LE AQUILE

LO SPIONAGGIO APPLICATO AL GIORNALISMO

Quando si era sparsa la voce che Kojima e il team di MGS2 stavano andando "in ritiro", che "non volevano essere disturbati" e che lo sviluppo del gioco era "rigorosamente segreto", avevamo pensato subito che fosse solo un trucchetto di relazioni pubbliche. In più eravamo a Tokyo e alla ricerca disperata di foto dello staff da scattare dietro le quinte (oltre che di un posto in cui stare per un paio di giorni). Una volta arrivati agli uffici della Konami, però, siamo stati accolti da alcuni impiegati molto scortesi che a quanto pare parlavano soltanto giapponese. Di sicuro c'era stato un equivoco. Dovevamo prendere un appuntamento? Noi? Possibile che non ci riconoscessero per i famosissimi giornalisti di videogiochi che siamo? In ogni caso, invece di avvisare l'ambasciata e causare un incidente internazionale, abbiamo deciso di tenere un atteggiamento di non contestazione, più Zen, in modo da non perturbare il "Chi" della situazione (beh, lo abbiamo visto una volta in un film di kung fu). Così, armati di una macchina fotografica, ci siamo introdotti furtivamente nei condotti di aerazione e...

KOJIMA AL TAVOLO DA LAVORO

1. Contrariamente alle voci che circolano in rete, da quando è andato in ritiro Kojima non si è fatto crescere la barba, non ha subito l'amputazione della mano destra, non ha messo su un terzo occhio ed evidentemente non è morto.
2. Foto di Kojima con gli autori di The Matrix, i fratelli Wachowski. L'uno e gli altri hanno molto rispetto reciproco e Kojima ci ha detto che, nel caso a Hollywood venisse prodotto un film di Metal Gear, gli piacerebbe lo dirigessero loro.
3. Godzilla!
4. Metal Gear Solid per il Game Boy Color, Policenauts per la PS1 e altri vecchi giochi di Kojima.

QUESTIONE DI NOMI

Tutti i boss di MGS2 hanno nomi relativamente semplici (come Fortune od Olga), ma non è sempre stato così. Decoy Octopus? Marionette Owl? I boss di Metal Gear Solid per PS1 e Game Boy Color avevano quel divertente effetto del tipo "l'inglese non è la mia lingua madre". Ora potete rivivere quei mitici giorni e inventare i vostri nomi per boss di Metal Gear visitando www.buzzsite.com/goodies/MGSnamegen/. Alcuni esempi: Hideo Kojima/Habitual Butterfly, George W. Bush/Gaseous Stallion, Puff Daddy/Decoder Puffin.

SUPERVISORE GRAFICO YOJI SHINKAWA IN AZIONE

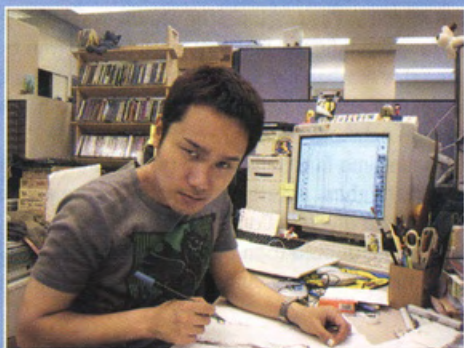
1. Una prima versione della copertina di questo numero.
2. Uno dei vecchi Game & Watch Nintendo di cui Yoji è molto appassionato. Su eBay andrebbe per una discreta cifra, se solo riuscissimo a metterci le mani sopra…
3. Un modello di Metal Gear Ray. Ognuno dei pupazzi di Metal Gear della McFarlane Toys (di prossima uscita) conterrà un pezzo di un modello di Ray. Collezionateli tutti e avrete la vostra letale macchina anfibia.
4. Pupazzetto e tappetino mouse di Titti. Yoji ha giustificato il numero di cianfrusaglie incentrate sul pestifero canarino dicendo: "Non sopporto restare da solo. Così faccio in modo che Titti mi tenga sempre compagnia". Oookay… forse è meglio spostarci in un'altra parte degli uffici…

GENERAL STAFF

1. Questo tizio sta giocando a MGS2, ma non strizzate gli occhi per vedere cosa c'è sullo schermo: ci abbiamo già provato noi (anche con l'aiuto di computer) e non abbiamo ricavato niente.
2. Sì, questo potrebbe sembrare un qualsiasi ufficio giapponese: una grande stanza affollata, divisa in tanti piccoli cubicoli pieni di teneri animaletti di peluche. Se guardate più attentamente, però, vedrete segni che rivelano che questo è il luogo in cui MGS2 viene creato. Prendete quel fucile sul pavimento, per esempio…

ALTRI MEMBRI DELLO STAFF

Quando gli abbiamo chiesto quale fosse attualmente l'atmosfera generale negli uffici, Shinkawa ci ha risposto: "Il processo di sviluppo è davvero duro da ogni punto di vista. Ora c'è più gente e il condizionatore non aiuta molto a causa del calore che tutti noi emaniamo". Bleah…

1. Pokémon? Ma non c'è almeno un posto che si sia salvato da questi maledetti mostri? Forse qualcuno dello staff ha letto che a Kojima e suo figlio piacciono i loro giochi e sta tentando di ruffianarsi il capo. Chissà…

Veder lavorare Shinkawa è davvero stupefacente. Ricorda i tizi che fanno bricolage sulle TV locali: partono con niente e poi… oh oh… mi sa che Shinkawa mi ha sentito scattare la foto. Oh, cavolo… guarda verso di me. No, qui non c'è nessuno, solo noi arance… ehi, da dove ha preso quella spada? M****! MAYDAY! MAYDAY! MA…

di Davide Cavagnero davide.c@near.it

Contro Corrente

Alla ricerca del tempo perduto

Scollamento.
È il nome esatto di quello strisciante senso a metà tra l'angoscia e la fregatura, tra la vertigine e la puzza di bruciato, che mi ha paralizzato sulla poltrona del cinema. Scollamento. Si era appena chiusa, con il botto finale, la vicenda di una delle nostre eroine preferite, la dottoressa Aki Ross. Io non sono riuscito ad alzarmi fino alla fine dei titoli di coda, e mi sono alzato solo dopo aver visto anche il nome della marca delle biro con cui sono state scritte le ordinazioni della troupe al ristorante-mensa dell'organizzazione. Chi mi ha visto uscire avrà pensato le cose più strane. Le avremmo potute pensare insieme, quelle strane cose, insieme, se solo qualcuno avesse avuto il buon senso di calare un'amorevole pacca sulla mia schiena, ingobbita da fumosi pensieri e presagi. Vorrei che ci fosse qualcuno in grado di spiegarmi cosa sta succedendo. Un genio, uno di quelli che ti raccontano come va il mondo con la stessa semplicità di chi sta recitando la lista dei regali di natale. Per capire un po' di più. Va bene, lo ammetto: per capire e basta. Il discorso sta sconfinando pericolosamente verso il delirio organizzato. Fermi qui: facciamo il punto. Ho visto Final Fantasy: the spirit within. Per prepararmi meglio, ho rinfrescato un album dei ricordi molto particolare: quello dei matrimoni. Si tratta di matrimoni piuttosto particolari: sono tutti gli incontri, i flirt e le cotte tra il mondo dell'ottava arte (il cinema) e quello dei "giochini succhiacervello". È il mio mondo e anche il vostro. La foto di Tron è in bianco e nero, decisamente ingiallita. Sotto la cenere del tempo, brilla il vagito di una Rete, poco importa se, a quel tempo, si era pensato solo alla condivisione dei videogiochi. C'erano ancora degli umani. Buzz Lightyear guarda da un'altra parte mentre il suo partner cowboy gli piazza un paio di corna sulla testa, nella foto di gruppo di ToyStory. E poi, tanti calcoli tanti equilibrismi di computer grafica, dagli insetti, impegnati del derby Spielberg-Disney, fino alle astronavi di Titan, dai pupazzi animati in claymation fino ai rutti di Shrek. La storia dell'orco è di ieri, mentre quella di Aki è di domani.
Un momento. E l'oggi? Il presente, voglio dire, dov'è finito? Questo mondo ci torce la testa. In avanti per annusare le promesse di un'età dorata, sempre promessa e sempre rimandata. Indietro per ridere di quanto eravamo stupidi anche solo la scorsa settimana o per rimpiangere quei giorni in cui nessuno ci obbligava a guardare il tempo divorare i quadranti. Final Fantasy ci ha rubato il presente, ha tolto l'anima a quello che possiamo fare ogni giorno per vivere come meglio possiamo. I temi toccati del film rasentano il vertice del millenario pensiero della cultura giapponese. Ha ragione il creatore di FF a dire che i temi mescolano limature di vita con scampoli di morte in salsa d'amore. E la grandezza di un film risiede nella capacità di andare oltre i minuti di proiezione, per titillare il cervello a riscuotere certezze dal mondo circostante. Ci stiamo arrivando. Seguitemi, adesso.
Il difetto di questo prodotto stagna nella sua enormità. Prima nel gioco, in attesa del numero dieci (!) della serie è una bella esperienza riguardare tutti i capitoli precedenti, tutti quelli a disposizione, intendo. Si è vetrificato il carbone delle prime produzioni: sono anni che questi giochi ci esplodono davanti con effetti speciali, grafiche ribollenti e strutture inossidabili, millenarie, eterne. Tutto è più bello, più grande, più preciso e pulito di ogni altra cosa nel mondo videoludico. Il limite sta in questa strabordante emanazione di potenza. Il film di FF ci viene a dire tutto quello che già possiamo intuire. Ci annuncia, con roboanti effetti, che i precedenti programmatori sono maturi per la pensione e che è necessario trovare il modo di riutilizzare, senza danni all'ambiente, le vecchie CPU ormai sorpassate. Non solo, ci dice anche qualcosa di più, e questo qualcosa non è una sinfonia piacevole da ascoltare. Ci viene a dire che la realtà è ben poca cosa, che il vero mondo non è questo, che solo nella tecnologia a palla l'uomo si espande in una dimensione larger than life, più grande della vita stessa. Ricordiamoci dove siamo e come dobbiamo vivere.
Final Fantasy è il prodotto più moderno che io possa pensare. È figlio del nuovo millennio, ed è oltre. Oltre l'uomo, oltre la vita, oltre la modernità stessa. Aki Ross e lo squadrone Deep Eyes sono post-moderni, e rappresentano oggi quello che era il neorealismo o la nouvelle vague. Perso il senso di ogni linguaggio razionale, tanto vale trovarsene uno nuovo e personalizzato. Già che ci siamo, troviamoci un linguaggio assordante ingombrante e massiccio. Un linguaggio tritasassi e tritacarne contro l'apparenza placida del presente che non è più e non è ancora. In ultima istanza, non mi piace l'operazione che sta dietro al film. Avrete sicuramente letto i nostri servizi: la licenza classica del gioco non ha nulla a che fare con il film. Il limite di molti film ispirati troppo ai game può anche essere la scarsa attitudine ad osare di più. In fondo, fino ad oggi, c'era ben poco di cinematografico nei giochi tradotti sullo schermo. Mario, Street Fighter, Mortal Kombat e gli altri non erano dei film, ma dei promo per i giochi. Per Final Fantasy è diverso, ed è ancora diverso per Tomb Raider, che però non ho ancora visto (non è ancora uscito...).
È giusto cercare di fare un film e non un videogioco. FF, infatti, è un bellissimo film dalla trama troppo onirica, ma sfrutta il nome (e la filosofia, come abbiamo visto prima) per rilanciarsi nelle sale e nei botteghini. Avrete visto anche le cifre del botteghino USA, roboanti per Lara, imbarazzanti per Aki. L'Italia non avrà un responso molto diverso. Come la mettiamo?
Vi saluto con una provocazione e prendo commiato con voi, regalandovi un dubbio (non potrei farvi un regalo più grande).
Se FF non avesse sfruttato la licenza, presentandosi con un titolo anomimo e diverso (amenità del genere Fantasmi e Futuro, Ombre sul Domani, La Sfera del Futuro...), avrebbe avuto più successo?

Davide Cavagnero

Scopri online all'indirizzo
www.neartrainingcenter.it
oppure richiedi maggiori
informazioni allo
0141/279020 o all'e-mail
info@neartrainigcenter.it
Near Training Center
Il futuro che cercavi
Vuoi imparare a scrivere
per il web?
Vuoi diventare webmaster
o web designer?
Vuoi sapere gestire i contenuti
di un portale o di un sito web?
Dal primo ottobre
i corsi del
Near Training Center
sono la risposta
che cercavi.
Near Training Center Srl
Fr. Quarto Inferiore, 6
14100 Asti
Web: http://www.neartrainingcenter.it
E-mail: training@near.it
Tel. 0141 279020 Fax 02 700927906